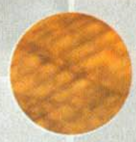


11 2006
PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · WII · PSP · DS
Ausgabe 157
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER
PLAYSTATION 3
ERST 2007
SEITE 34
Nachgefragt:
Die Gründe der Europa-Verschiebung
Was sagen Kunden, Händler und Spiele-Hersteller
Rainbow Six Vegas
Terror-Kampf im Spielerparadies
Scarface
89% Spielspaß: Der Überraschungs-Hit im Test
THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess
Ausführlich gespielt: Adventure-Highlight zum Wii-Start
AB 8.12. BEI UNS!
Alle Details zur
Wii-Konsole
Preise • Features • 22 Spiele im Überblick
DVD
16
usk
84 Spielevideos
137 Minuten Laufzeit
SPLINTER CELL
Double Agent
ANGESPIELT
TEST
Metal Gear Solid 3: Subsistence
TEST
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7
Games Convention
Report: Konsolen, Spiele, Messe-Babes


"Atmosphärischer Gangsterkrimi mit
kernigen Prügeleinlagen und dichtem Plot"
(MAN!AC)
YAKUZA™
PlayStation 2
Jetzt im Handel
SEGA®
www.sega.de
© 2006 SEGA Corporation. SEGA, the SEGA logo and YAKUZA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.
All rights reserved. „PlayStation“ and „PS2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



84 Spiele als Video, 137 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat ‚16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen ‚4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC „unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 101)

11-2006

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!



Games Convention 2006

Wir berichten über 45 Minuten direkt von der deutschen Spiele-Messe.

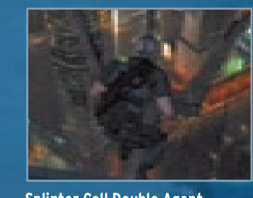
Half-Life 2 Episode 2



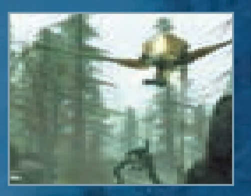
Auf DVD bekommt Ihr tiefe Einblicke in die kommende Ego-Shooter-Hoffnung.

Inhalt 11-2006


Games Convention 2006



Splinter Cell Double Agent


Half-Life 2: Episode 2


Pro Evolution Soccer 6


Kingdom Hearts 2

MAN!AC DVD

11-2006 | SPLINTER CELL DOUBLE AGENT | Games Convention 2006 · Half-Life 2: Episode 2 · Pro Evolution Soccer 6 · FIFA 07 · Dirge of Cerberus · Just Cause · Kingdom Hearts 2 u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

11-2006

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Der atemberaubende Agententhriller erstmals angespielt!

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.



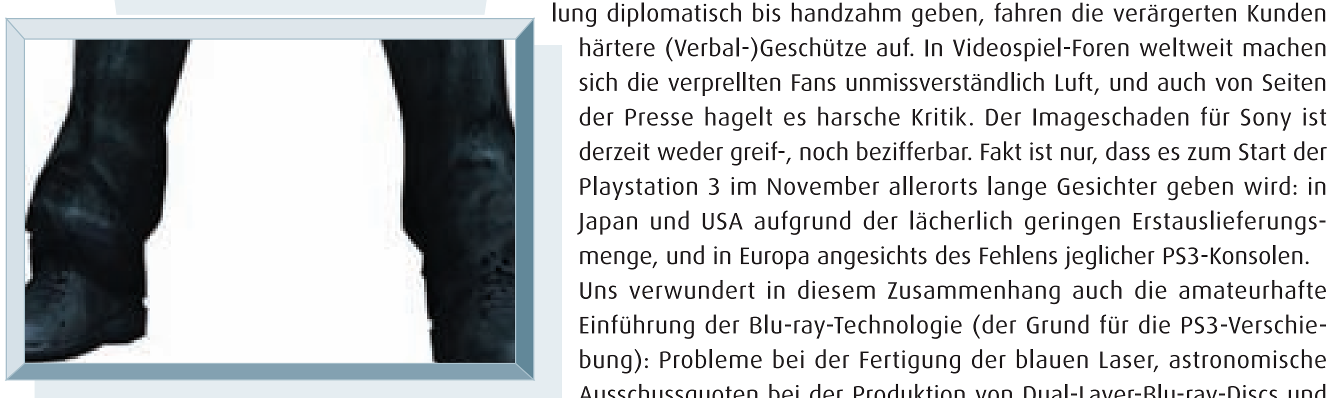
PLAYSTATION-3-GAU

Wie sieht der GAU, der größte anzunehmende Unfall, für einen Konsolenhersteller aus? Ist es ein GAU, wenn die Konkurrenz in ihre Spielemaschine statt sieben Prozessoren acht einbaut und somit nicht nur 80 Millionen Polygone, sondern 85 Millionen Vielecke auf dem Bildschirm darstellen kann? Ist es ein GAU, wenn sich an der Hardware lediglich analoge HDTV-Anschlüsse statt digitale Schnittstellen befinden?

Was GAU wirklich bedeutet, muss die aktuelle Nummer 1 im Videospielgeschäft gerade schmerzlich erfahren: Sony hat Probleme bei der Fertigung ihrer Playstation 3 und korrigierte nicht nur die Erstauslieferungsmengen drastisch nach unten, sondern verschob kurzerhand den Europa-Start der Konsole auf den vagen Termin März 2007 (siehe Seite 34). Kein Gedanke mehr an 'Die PS3 erscheint weltweit gleichzeitig' oder 'Der Konsolen-Krieg wird in Europa entschieden'. Die Schwierigkeiten bei der Herstellung des Blu-ray-Lasers offenbaren die traurige Wahrheit: Die Länderprioritäten sind bei Sony wie eh und je verteilt – zuerst kommen Japan und die USA, danach irgendwann unser Kontinent.

Die Reaktionen auf dieses Desaster waren vorhersehbar: Während sich Dritthersteller wie Electronic Arts und Sega angesichts Sonys Vormachtsstellung diplomatisch bis handzahm geben, fahren die verärgerten Kunden härtere (Verbal-)Geschütze auf. In Videospiel-Foren weltweit machen sich die verprellten Fans unmissverständlich Luft, und auch von Seiten der Presse hagelt es harsche Kritik. Der Imageschaden für Sony ist derzeit weder greif-, noch bezifferbar. Fakt ist nur, dass es zum Start der Playstation 3 im November allerorts lange Gesichter geben wird: in Japan und USA aufgrund der lächerlich geringen Erstauslieferungsmenge, und in Europa angesichts des Fehlens jeglicher PS3-Konsolen.

Uns verwundert in diesem Zusammenhang auch die amateurhafte Einführung der Blu-ray-Technologie (der Grund für die PS3-Verschiebung): Probleme bei der Fertigung der blauen Laser, astronomische Ausschussquoten bei der Produktion von Dual-Layer-Blu-ray-Discs und anfangs schlechtere Bildqualität bei Filmen im Vergleich zum Konkurrenz-Format HD-DVD. Sony dürfte wohl nicht erst seit gestern wissen, was mit dem Start des DVD-Nachfolge-Mediums auf sie zukommt. War der japanische Riese zu blauäugig, zu arrogant oder im süßen Schlaf der Marktführerschaft gefangen? Dass Letzteres zu einem unsanften Erwachen führen kann, musste Mitte/Ende der 90er schon ein anderer Gigant feststellen: Damals überrollte Sony noch Nintendo...



"Alone in the Dark"
(Atari, 2007)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. November 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Sony hat die Europa-Veröffentlichung der PS3 auf März 2007 verschoben.
Wie reagiert Ihr darauf?

MAN!AC-MEINUNG NR. 49

- (A) Ich kaufe mir die Playstation 3 dann eben erst nächstes Jahr.
- (B) Ich kaufe mir zu Weihnachten die Xbox 360 und/oder den Nintendo Wii bzw. ein Handheld.
- (C) Ich bin mit meinen aktuellen Konsolen glücklich und warte erst einmal ab.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Wii ○ Xbox 360



10

Der Horror-Survival-Klassiker kehrt zurück: Wird uns Alone in the Dark das wahre Nextgen-Gruseln lehren?

22

Glorreiche Rückkehr: Rainbow Six Vegas rehabilitiert Ubisofts Taktik-Serie.



SPECIAL

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

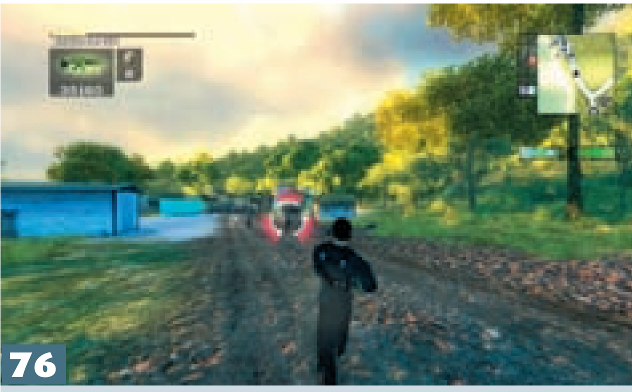
MAN!AC EXTENDED

PAL-TESTS

NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

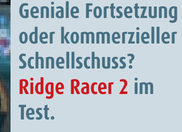


76 Ab auf die Insel: Wir prüfen, ob die Revolution von **Just Cause** auch in Sachen Spielspaß greift.



68 Einmal Al Pacino sein: Das große Ganoven-Epos **Scarface: The World is Yours** fordert "GTA" heraus – der Test zeigt, wie erfolgreich.





82 Wenn Klötze Krieg führen: Der knuffige SciFi-Spaß **Lego Star Wars 2** unter der Lupe.

96 Geniale Fortsetzung oder kommerzieller Schnellschuss? **Ridge Racer 2** im Test.



Wii will rock you

Der Countdown läuft: Am 8. Dezember läutet Wii in Europa ein neues Videospielzeitalter ein – wir haben schon jetzt alle heißen Infos zu Nintendos nächster Konsolengeneration parat.

Mitte September dürften Verschnaufpausen im Terminkalender von Saturo Iwata die Ausnahme gewesen sein. Denn Nintendos viel beschäftigter Oberboss und seine Führungsriege sahen sich einer gleichermaßen anstrengenden wie wichtigen Aufgabe gegenüber: die gespannte Weltöffentlichkeit innerhalb von nur drei Tagen über die Launch-Details der Videospielrevolution Wii aufklären – und zwar live und vor Ort. Folglich jettete Iwata von den USA über Japan bis Europa, um in den wichtigsten Territorien selbst die frohe Botschaft zu verkünden.

Logisch, dass auch wir uns am 14. September in London einfanden, um den Worten des Nintendo-Chefs zu lauschen. Natürlich waren wir dabei nicht allein: Über 700 Medienvertreter aus ganz Europa hatten ebenfalls die Reise in die englische Metropole angetreten. Diese Zahl verdeutlicht bereits, dass es die japanischen Branchenveteranen mit ihrer Kundenausrichtung durchaus ernst nehmen. Videospielschreiberlinge machten nämlich nur einen Bruchteil der Gäste aus. Unzählige Fernsehteams, Online-Reporter und Journalisten von Tageszeitungen sowie Nachrichtenmagazinen stellten die Mehrheit. Ein Beweis auch dafür, dass unser liebstes Hobby tatsächlich immer mehr Öffentlichkeitsinteresse auf sich zieht – und das endlich einmal ohne die negative Killerspiel-Keule.

Operation Massenmarkt

Bevor Saturo Iwata und seine Untergebenen auf Wii zu sprechen kamen, wurden ausgiebig die bisherigen Erfolge der Zielgruppenerweiterung gewürdigt, was vor allem dem DS zu verdanken sei. Mittlerweile habe man in Europa mehr als sechs Millionen Exemplare des Game-Boy-Nachfolgers verkaufen können, was einem Hardwareanteil von 70 Prozent bei den aktuellen Handheldabsätzen entspricht. Satte 44 Prozent aller DS-Besitzer seien weiblich, was laut Nintendo vor allem auf die Kombination aus intuitiver Touchscreen-Steuerung und frische Konzepten wie "Nintendogs", "Animal Crossing" oder "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" zurückzuführen ist. Ein Weg, den Nintendo mit Wii konsequent weiter gehen will.

Die Frauenquote steigt: Unter den anwesenden Medienvertretern tummelten sich für eine Videospielveranstaltung außergewöhnlich viele weibliche Gäste.

Der Preis ist heiß

Dass sich Nintendo aus dem technischen Wettrüsten mit Sony und Microsoft verabschiedet, macht auch ein Blick auf die Preisgestaltung des

Wii-Zapping
Die magischen Kanäle



Tolle Sache: Im Mii Channel erstellt Ihr Euer Wunschkonterfei und speichert es auf der Fernbedienung.

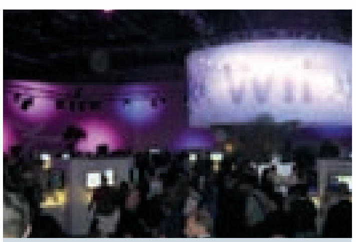
Die Tage dröger System-Menüs sind gezählt, dank der so genannten Wii Channels macht die Konsole auch ohne eingelegtes Spiel jede Menge Spaß. Besagte Kanäle stellen so etwas wie die Benutzeroberfläche der Hardware dar. Sobald Ihr das Gerät einschaltet, erscheinen mehrere Unterbildschirme auf dem TV-Display, die Euch bei entsprechender Aktivierung per Fernbedienung zu einer Vielzahl cooler Zusatzfeatures leiten. Im Photo Channel etwa lassen sich per SD-Speicherkarte eingelesene Schnappschüsse nachbearbeiten oder als Slideshow begutachten. Terminkalender und virtuelles Message Board bringen Ordnung ins tägliche Chaos. Verfügt Ihr über eine Internet-Anbindung, stehen nützliche Programme wie Wettervorhersage oder Nachrichten aus aller Welt mit einem Klick zur Verfügung. Auch zum Surfen ist Wii dank speziellem Opera-Browser geeignet. Jüngstes und coolstes Gimmick ist der Mii Channel: Hier bastelt Ihr Euch aus einer Vielzahl von Haarteilen, Augen, Mündern, Körperformen und vielem mehr einen ganz persönlichen Avatar. Dieser lässt sich in der Wii-Fernbedienung speichern. So könnt Ihr künftig auf jeder Multiplayer-Party mit eigener Spielfigur aufkreuzen!



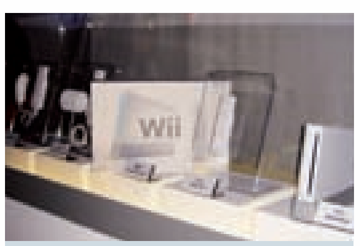
Nützlich für Surfer: Internet-Zusatzdienste wie Wetterberichte stehen nur online zur Verfügung.



Volle Deckung: Im "Wii Sports"-Neuzugang Boxen kontrolliert Ihr den linken bzw. rechten Schlagarm mit Fernbedienung und Nunchuk-Pad – fast wie im Ring.



Stylisher Präsentationsort: In den Londoner Docklands ließ Nintendo die Wii-Bombe platzen.

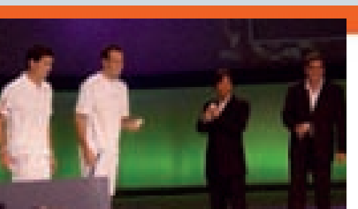


Produktpalette: Der Classic-Controller ist zum Start erhältlich, durfte aber noch nicht angetestet werden.

Preisvergleich: Was kostet Wii weltweit? *

	Japan	USA	Europa
Systemstart	2. Dezember	19. November	8. Dezember
Konsole	167 Euro	197 Euro (mit "Wii Sports")	249 Euro (mit "Wii Sports")
Fernbedienung	25 Euro	32 Euro	39 Euro
Nunchuk-Controller	12 Euro	16 Euro	19 Euro
Classic-Controller	12 Euro	16 Euro	19 Euro
Wii-Spiele	32 bis 45 Euro	39 Euro (hauseigene Titel)	49 bis 59 Euro
Virtual Console	3,35 Euro (NES), 5,35 Euro (SNES), 6,70 Euro (N64)	5 bis 10 Euro	5 bis 10 Euro (Details noch unbekannt)

*Preise umgerechnet und gerundet, Japan und USA ohne Mehrwertsteuer



Promi-Duell verloren: die Tennis-Profis Henman und Rusedski gegen Saturo Iwata und Laurent Fisher von Nintendo.

Nicht nur an schnöden Demostationen, auch in nachgebildeten Wohnzimmern durfte Probe gezockt werden.

Systems deutlich. 249 Euro wird die Konsole im schlichten Weiß kosten. Weitere Farbvarianten kommen frühestens Anfang 2007 auf den Markt. Mit enthalten im Karton sind eine Fernbedienung samt Nunchuk-Controller, Strom- und Anschlusskabel sowie "Wii Sports" mit fünf spaßigen Minispielen. Damit kostet die Wii hier zu Lande zwar etwas mehr als im internationalen Vergleich (siehe Tabelle rechts), die Nintendo-Hardware bleibt aber wie prognostiziert weit unter den Preisen von Xbox 360 und Playstation 3. Laut eigenen Angaben sei man im Gegensatz zu den Mitbewerbern des Weiteren vom Systemstart an mit jeder verkauften Wii-Konsole profitabel.

Spiele-Rundumschlag

Was die Software-Unterstützung anbelangt, so müssen sich passionierte Zocker keine Sorgen machen. Etwa 20 Spiele sollen zum Systemstart verfügbar sein, preislich angesiedelt zwischen 50 und 60 Euro. Dazu gesellen sich an die 15 Titel für Virtual Console. Maximal zehn Euro wird das Herunterladen der Retro-Hits u.a. von SNES, N64, Mega Drive und PC Engine kosten, die Bezahlung erfolgt via Kredit- oder Prepaid-Karte. Pro Monat soll das Oldie-Angebot um fünf bis zehn Klassiker erweitert werden. Da Wii zudem voll abwärtskompatibel zum Gamecube ist, vergrößert sich das Daddelaufgebot um hunderte Spiele, die bereits für den 128-Bit-Würfel erhältlich sind.

Welche Titel genau die Konsole am 8. Dezember im Kaufhaus flankieren werden, ist noch nicht bekannt. Knapp zwei Dutzend Wii-Neuheiten durften in London aber bereits einem ausführlichen Probezock unterzogen werden – blättert einfach weiter. *cg*



Reger Andrang von Presse und Fernsehen: Das Medieninteresse an Nintendos neuer Konsole ist enorm.

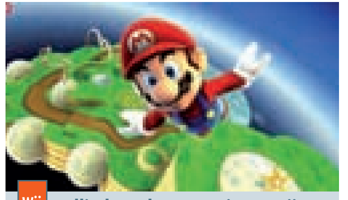


Wii-Fieber in London

– alle spielbaren Titel im Überblick

Super Mario Galaxy

Das goldene Gesetz im Nintendo-Universum: keine Konsole ohne den knuffigen Kult-Klempner. Zwar lässt sich der Hüpfkönig nicht zum Systemstart blicken. Dafür geben sich



Wii Völlig losgelöst: In seinem Wii-Abenteuer verschlägt es Mario ins All.

Miyamoto und Co. umso mehr Mühe, Marios nächsten Solo-Einsatz optimal auf die Steuerungsmöglichkeiten der Wii-Konsole auszurichten.
Leider gab es in London nur die bereits von der E3 bekannten Planeten anzutesten. Ein weiteres intensives Probespiel des Weltalltrips hat unsere damalige Einschätzung jedoch gefestigt: Der Schnauzbart profitiert enorm von der neuartigen Bewegungskontrolle und macht den Einstieg denkbar einfach. Mit dem Analogstick des Nunchuk steuert Ihr Mario selbst. Die Fernbedienung dirigiert einen Zielcursor, in dessen Richtung der Dickbauch auf Knopfdruck Sternchen abfeuert. So bringt Ihr nicht nur Münzen spendende Glocken zum Klingen, sondern katapultiert Mario per Klempnerschleuder auch zielgenau auf ferne Himmelskörper. Wann die Latzhose ins nächste Abenteuer startet, ist ungewiss. Eines ist aber bereits klar: Mario gehört noch lange nicht zum alten Eisen!



Wii Super, Mario! Einmal kurz an der Wii-Fernbedienung gerüttelt und schon setzt der Nintendo-Handwerker zur traditionellen Wirbelattacke an.

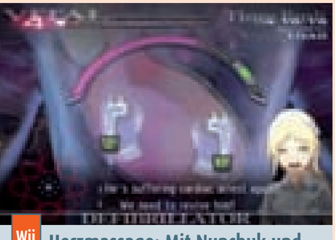
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Jump'n'Run

MAN!AC-Prognose 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Trauma Center: Second Opinion

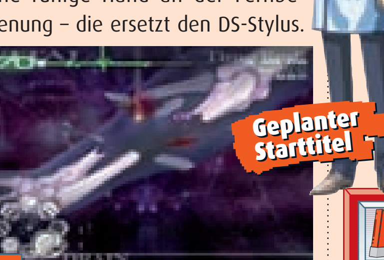
Geplanter Starttitel

Auf dem DS zählt die Schnippelkarriere von Jung-Chirurg Derek Stiles zu den innovativsten Spielen. Pünktlich zum Wii-Start kehrt der Halbgott in weiß in den virtuellen OP zurück. Bei "Second Opinion" handelt es sich zwar 'nur' um eine Umsetzung des Originals, doch die hat es in sich. Das letzte Kapitel des Handheld-Thrillers wurde komplett umgeschrieben, zudem gibt es eine weitere Spielfigur (weiblich) mit eigenem Story-Strang. Auch ein paar neue Operationen wollen gemeistert werden. So verlangen z.B. komplizierte Knochenbrüche oder knifflige Organ-Transplantationen eiserne Nerven und eine ruhige Hand an der Fernbedienung – die ersetzt den DS-Stylus.



Wii Herzmassage: Mit Nunchuk und Fernbedienung gebt Ihr Stromstöße.

Parallel wählt Ihr mit dem Nunchuk-Analogstick aus Skalpell, Desinfektionsmittel oder Präzisionslaser das passende Werkzeug aus.
Dank punktgenauer Controller-Abfrage und durchdachter Steuerung spielt sich "Second Opinion" hervorragend. Greenhorns freuen sich über drei Schwierigkeitsgrade. Ist Euch eine Operation zu haarig, dürft Ihr jederzeit auf eine leichtere Stufe ausweichen.



Wii Knochentrümmer: Die Werkzeuge links wählt Ihr per Analogstick aus.



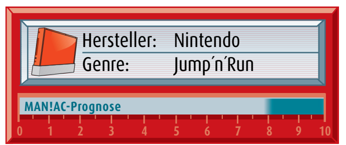
Hersteller:	Atlus
Genre:	Geschicklichkeit

MAN!AC-Prognose 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Wii Play

Geplanter Starttitel

Neben "Wii Sports" hat Nintendo eine weitere Zusammenstellung kleiner Spielspaßhäppchen für zwischendurch im Angebot. Wie der virtuelle Fünfkampf wird auch "Wii Play" zum Systemstart in Bundle-Form erhältlich sein – jeder zusätzlichen Fernbedienung liegt ein entsprechender Silberling bei. Ein cleverer Schachzug, denn die neun simplen Geschicklichkeitstests sind perfekt geeignet, unerfahrene Zocker behutsam an das Wii-Steuerkonzept zu gewöhnen. Zur Auswahl stehen u.a. eine abwechslungsreiche Shooting-Range, eine "Pong"-Variante und eine Art Figuren-Memory.
Da "Wii Play" wie beschrieben im Verbund mit einem weiteren Controller ausgeliefert wird, sind die meisten Disziplinen vor allem für mehrere Spieler ausgelegt. Unser Vorabfazit: Kein Spielerlebnis für die Ewigkeit, aber als Partyspaß oder Wii-Einstiegsdroge ist die Neunersammlung optimal geeignet.





Wii Zielscheibentraining: Wer die Gesichter trifft, erhält Punktabzug.



Wii Extrem simpel: Wii-Tischtennis ist spielerisch schlicht gehalten.

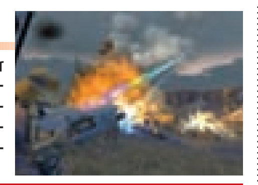


Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit

MAN!AC-Prognose 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Batallion Wars 2



Actiongeladener Ableger der brillanten Handheldserie "Advance Wars": Dirigiert Euren Polygon-General übers Schlachtfeld und visiert per Wii-Fernbedienung das Lumpenpack an.

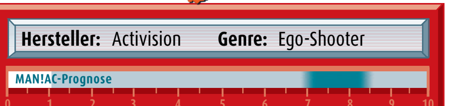
Hersteller: Nintendo **Genre:** Taktik-Action

MAN!AC-Prognose

Call Of Duty 3

Mittendrin statt nur dabei: Optisch deutlich schwächer als die Xbox-360-Version, profitiert das Weltkriegsspektakel auf Wii von der realitätsnahen Zielsteuerung.

Geplanter Starttitel



Hersteller: Activision **Genre:** Ego-Shooter

MAN!AC-Prognose

Cars

Nette Adaption des aktuellen Pixar-Streifens: Die grafisch schlichte Bolidenhatz rauscht flüssig über den Schirm und lässt sich per Wii-Remote ordentlich steuern.

Geplanter Starttitel



Hersteller: THQ **Genre:** Rennspiel

MAN!AC-Prognose

Excite Trucks



Nichts für Realismusfreaks: herrlich überzogenes Vollgasvergnügen mit imposanten Polygon-Kursen und sensibler, aber punktgenauer Steuerung – vielversprechend!

Geplanter Starttitel

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rennspiel

MAN!AC-Prognose

Elebits (Arbeitstitel)



Auf der Jagd nach den Energiewichteln: Konamis Geschicklichkeitstest lockt mit witzigem Spielkonzept und toller Physik bis zu vier Spieler vor die Glotze.

Geplanter Starttitel

Hersteller: Konami **Genre:** Geschicklichkeit

MAN!AC-Prognose

Madden NFL 07

Kicken, Passen, Rempeln: Electronic Arts' American-Football-Update kombiniert Nunchuk und Fernbedienung zu einem völlig neuen Bildschirmsport-Erlebnis.

Geplanter Starttitel



Hersteller: Electronic Arts **Genre:** Sport

MAN!AC-Prognose

Mario Strikers Charged

Krachige Fortsetzung der coolen Cube-Kickerei: Dirigiert das Team per Analogstick übers Feld. Spezielle Torschüsse werden reaktionsschnell mit der Fernbedienung abgewehrt.



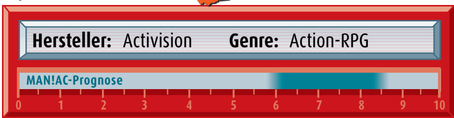
Hersteller: Nintendo **Genre:** Sport

MAN!AC-Prognose

Marvel Ultimate Alliance

140 Comicfiguren in einem Spiel: Activisions Action-RPG verspricht online wie offline abenteuerlichen Mehrspieler-Spaß für bis zu vier Superhelden.

Geplanter Starttitel

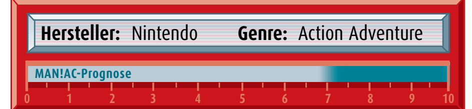


Hersteller: Activision **Genre:** Action-RPG

MAN!AC-Prognose

Metroid Prime 3: Corruption

Zielen, Ducken, Ausweichen: Die komplexe Steuerung von Samus' Wii-Einsatz geht mit ein bisschen Übung ziemlich gut von der Hand, macht den Einstieg aber nicht leicht.



Hersteller: Nintendo **Genre:** Action Adventure

MAN!AC-Prognose

Monster 4x4 World Circuit

Totalschaden garantiert: In Ubisofts PS-Geprotze vollführen die Monstertrucks allerlei spektakuläre Stunts fernab jeglicher physikalischen Realität.

Geplanter Starttitel



Hersteller: Ubisoft **Genre:** Rennspiel

MAN!AC-Prognose

Rayman Raving Rabbids

Vom Hüpfspielheld zum Tausendsassa: Ob gelenkiger Tanzbär, cooler Ballermann oder Vollgas-Freak – die Blondlocke offenbart völlig neue Gaudi-Qualitäten.

Geplanter Starttitel



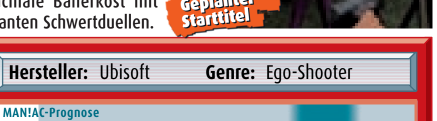
Hersteller: Ubisoft **Genre:** Geschicklichkeit

MAN!AC-Prognose

Red Steel

Etwas Feinschliff notwendig: Der metzellastige, aber noch dezent hakelige Ego-Shooter-Trip nach Fernost mixt brachiale Ballerkost mit rasanten Schwertduellen.

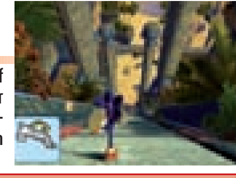
Geplanter Starttitel



Hersteller: Ubisoft **Genre:** Ego-Shooter

MAN!AC-Prognose

Sonic und die geheimen Ringe



Pfeilschneller Hindernislauf mit aufwändiger Optik, aber leicht eingeschränktem Spielkonzept – Sonic rennt von allein, Ihr weicht aus.

Hersteller: Sega **Genre:** Geschicklichkeit

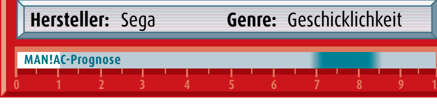
MAN!AC-Prognose

Super Monkey Ball: Banana Blitz



Wer hat die Kokosnuss geklaut: Anspruchsvolle Hindernisparcours und zahlreiche Party-Spiele versprechen das bis dato beste "Monkey Ball".

Geplanter Starttitel



Hersteller: Sega **Genre:** Geschicklichkeit

MAN!AC-Prognose

Tony Hawk's Downhill Jam

Daumen drücken: Auch wenn das neuartige Steuerkonzept des Rollbrett-Klassikers schon überzeugt – grafisch erwarten wir noch eine Steigerung. Hoffen wir das Beste...

Geplanter Starttitel



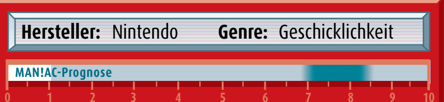
Hersteller: Activision **Genre:** Trendsport

MAN!AC-Prognose

Wario Ware: Smooth Moves



Balancekünstler gesucht: Die geniale Spielspaß-Wundertüte begeistert mit zahlreichen neuen, auf das Wii-Steuerkonzept zugeschnittenen Disziplinen – ein sicherer Party-Hit!



Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit

MAN!AC-Prognose

Wii Sports



Aus drei mach fünf: Zu den bereits bekannten Sportarten Tennis, Golf und Baseball gesellen sich Bowling und Boxen – da kommen Freude und Schweißperlen auf.

Geplanter Starttitel



Hersteller: Nintendo **Genre:** Sport

MAN!AC-Prognose

Wing Island



Himmelhunde vorgetreten: Charmantes Pilotenabenteuer, dessen 27 Missionen mit einem einzelnen Flieger oder in kunstvoller Fünferformation bewältigt werden können.

Hersteller: Hudson **Genre:** Flug-Action

MAN!AC-Prognose

The Legend of Zelda: Twilight Princess



Das gab's noch nie: Erstmals in der Nintendo-Geschichte erscheint ein "Zelda" pünktlich zum Start einer neuen Konsole. Hat "Twilight Princess" das Zeug zum Systemseller?

Die Entstehungsgeschichte von Links nächstem Abenteuer ist eine voller Änderungen, Verschiebungen und Überraschungen. 2004 erstmals offiziell angekündigt, sollte das zweite "Zelda" verprellte Serien-Fans mit dem Wichtelkrieger wieder aussöhnen. Schließlich hatte der Würfeleinstand "Wind Waker" mit knuddeliger Comic-Optik nicht jedermanns Geschmack getroffen. Ein Jahr später durften sich alle Skeptiker davon überzeugen, dass Nintendos eigenwilliges Design mehr Experiment als Neuausrichtung gewesen ist. Auf der E3 präsentierten Produzent Eiji Aonuma und sein Team ein deutlich düstereres Action-Adventure mit jugendlichem Helden, der geradewegs einem traditionellen Fantasybuch entsprungen sein könnte. Ende 2005 sollte "Twilight Princess" – so der Name des frisch getauften Gamecube-Epos – weltweit erscheinen. Doch dann verschob sich der Veröffentlichungstermin Monat um Monat. Auf der E3 2006 schließlich enthüllte Nintendo nicht nur die brandneue Wii-Konsole. Auch ein bestens bekanntes Stück Software stand dafür zum Probezock bereit: "Twilight Princess". Der Plan: Ende des Jahres sollten Cube- und Wii-Version gemeinsam erscheinen...

Release-Fakten

Erst jetzt, im Rahmen der Enthüllung des Wii-Launchs, hat sich das Mysterium "Twilight Princess" vollständig aufgeklärt – zumindest beinahe. Das neue "Zelda" erscheint passend zum Systemstart am 8. Dezember in Europa. Japaner und US-Amerikaner kommen ebenfalls pünktlich zum jeweiligen Wii-Release in den Genuss des Abenteuers. Die Gamecube-Fraktion erwartet eine eigene Version, muss sich aber – zumindest in den Vereinigten Staaten – ein wenig länger gedulden. Stehen Wii-Konsole samt "Twilight Princess" bereits ab 19. November in den Läden, erblickt die Würfel-Version erst am 11. Dezember das Licht der Händlerregale. Ob wir in Europa zeitgleich vor Weihnachten mit beiden Fassungen rechnen können, hat Nintendo zwar noch nicht bestätigt, wir halten die Parallelveröffentlichung aber für wahrscheinlich. Schließlich stellt "Twilight Princess" das letzte große Spiel für den Gamecube dar, ehe Big N die Konsole (inoffiziell) in Rente schickt.

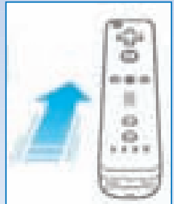


Wii Viel zu tun: Bei "Zelda" kommen Nunchuk und Fernbedienung zum Einsatz – was in zahlreichen neuen Steuerkommandos resultiert (wie die Kontrolltafel zeigt).

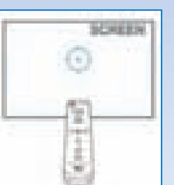
Volle Kontrolle: Links Spezialmanöver auf Wii



SCHWERTKAMPF:
Auf der E3 metzelte sich Link noch traditionell per Knopfdruck durch die Monsterhorden. Mittlerweile haben Eiji Nomunara und sein Entwicklerteam die Schwertkämpfe an die Möglichkeiten des Wii-Controllers angepasst. Will heißen: Horizontale und vertikale Hiebe vollführt Ihr nun mit entsprechenden **Ausholbewegungen der Fernbedienung**. Dabei ist es egal, ob Ihr mit vollem Armeinsatz oder lässig aus dem Handgelenk herumfuchtelt – die Konsolensensorik erkennt jeden Fechtstil.



SCHWERTSTOSS:
Zu Links besonders wirkungsvollen Kampfmanövern zählt der elegante Klingenstoß. Sobald ein achtloser Schurke die frontale Deckung aufmacht, solltet Ihr reaktionsschnell zur schmerzhaften Bauchdurchbohrung ansetzen. Die Umsetzung der so genannten Schaschliktechnik ist kinderleicht: Vollführt einfach mit der **Fernbedienung** einen **gezielten Stoß nach vorne** und schon setzt Euer spitzohriges Polygon-Alter-Ego die Bewegung auf dem Bildschirm entsprechend um.



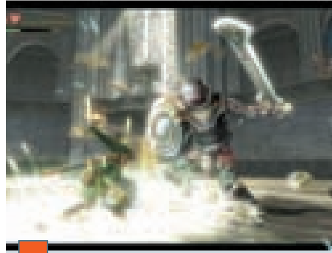
BOGEN, BUMERANG & CO.:
Ein Druck auf die **C-Taste des Nunchuk-Controllers**, und schon schaltet die Third-Person-Perspektive in eine **Ego-Ansicht** um. Links **Blickrichtung** lässt sich nun mittels **Fernbedienung** nach Lust und Laune ändern. Hilfsgegenstände, die genaues Zielen erfordern, funktionieren ähnlich. Nachdem Ihr etwa Flitzbogen oder Bumerang gezückt habt, peilt Ihr das Opfer per **Fernbedienung** und **Fadenkreuz** an. Befindet sich das Ziel außerhalb des aktuellen Bildausschnitts, korrigiert Ihr mit dem Analogstick Links Position.



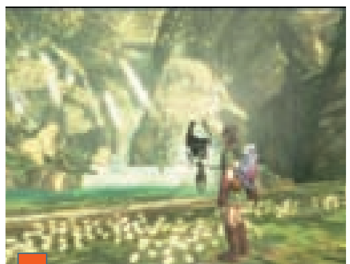
Wii Gleißende Lavabäche, schummrige Wälder und eine Fernsicht, so weit das Auge blicken kann – optisch stellt Links Abenteuer das schönste Wii-Spiel dar.



Wii Die Brut der Nacht: In den trüben Schattenregionen mutiert Link zum waschechten Wolf.



Wii Knöpfchen drücken war gestern: Die Fechtduelle werden mit Bewegungserkennung ausgetragen.



Wii Mysteriös, aber nett: Das Fabelwesen Midna steht Link mit Rat und Tat zur Seite.

Wii Gratis-Ausritt: In Wolfsgestalt trägt Link Midna auf seinem behaarten Rücken.



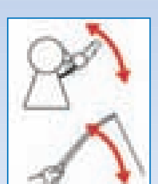
Wii Wilhelm Tell steht Kopf: Neben vielen altbewährten Rätselelementen dürft Ihr Euch auch auf frische Knobelaufgaben freuen.

Schattenkrieger

Zeitlich angesiedelt zwischen "Ocarina of Time" und "Wind Waker", fällt "Twilight Princess" wie erwähnt deutlich düsterer aus als das knuffige Segelabenteuer. Und das hat einen guten bzw. schlechten Grund: In den Weiten von Hyrule breitet sich nämlich ein unheilvolles Zwielicht aus. Wer für die aufziehende Finsternis verantwortlich zeichnet, liegt – im wahrsten Sinne des Wortes – noch im Dunkeln. Fest steht jedoch, dass der grauschwarze Weltenvirus nichts Gutes bringt. Das muss Held Link schmerzhaft am eigenen Leib erfahren. Als der Hirtenjunge sich eines schönen Tages in den Wäldern rund um sein Heimatdorf Toaru herumtreibt, bricht die stickige Dämmerung unvermittelt über ihn herein – und verwandelt den Nachwuchsheroen in einen ausgewachsenen Wolf!

Doch das dunkle Imperium hat noch mehr Unannehmlichkeiten zu bieten. Was immer den aufziehenden Schatten in die Quere kommt, wird selbst zum Teil der tristen Welt. Majestätische Bäume und blühende Wiesen verlieren ihre Farbe, einst belebte Städte verwandeln sich in trostlose Geisterruinen. Zu allem Übel spuckt

Ohne Frage, von den bislang enthüllten Wii-Spielen besitzt "Twilight Princess" die komplexeste Steuerung. Im Folgenden stellen wir Euch einige von Links neuartigen Manövern genauer vor. Besonders ungeduldige Elfenfans können sich die Wartezeit bis Dezember so schon mal mit ein paar Trockenübungen verkürzen – viel Spaß!



PETRI HEIL!

Bei den Angelausflügen kommen die Wii-Controller besonders cool zum Einsatz. Habt Ihr im Holzkahn ein lauschiges Plätzchen angesteuert, zückt die Zipfelmütze per **B-Taste** (Fernbedienung) die Rute. Haltet nun den **A-Knopf** gedrückt, reißt die **Fernbedienung** nach hinten und schleudert sie nach vorne, wobei Ihr den A-Button wieder los lasst – schon saust der Köder von dannen. Hat ein Fisch angebissen, holt Ihr die Leine mit **Nunchuk-Drehbewegungen** ein. Reißt in Bootsnähe via **Fernbedienung** die Rute zurück und schon hüpft der Fang ins Boot.



SCHILDSTOSS:

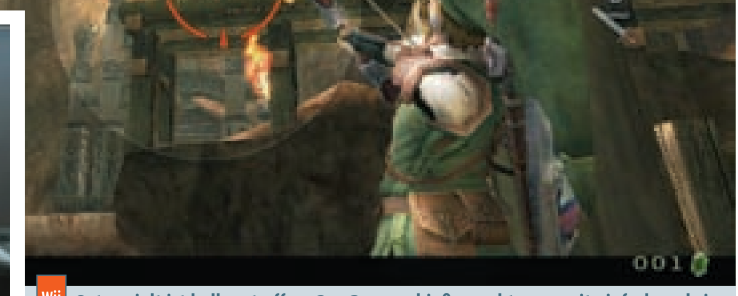
Wenn ein besonders flinker Bösewicht Euren Helden mit einem wahren Schlaggewitter eindeckt, empfiehlt es sich, hinter dem Schild Schutz zu suchen. Drückt Ihr den **Z-Trigger** am **Nunchuk-Controller**, geht Link folgsam in Deckung. Wehrlos ist er deshalb aber noch lange nicht! Stoßt Ihr das **Nunchuk** ruckartig nach vorne, schnellt dem Schurken Links Schild entgegen. Während der Fiesling noch völlig perplex zurücktaumelt, habt Ihr bereits das Schwert gezückt und setzt zum schmerzhaften Konter an.



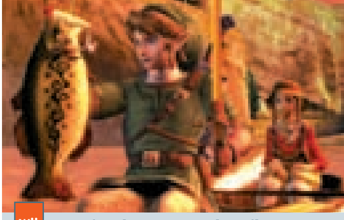
WIRBELATTACKE:

"Zelda"-Experten kennen das Problem seit Jahren: Vor dem Helden erstreckt sich ein ganzes Feld mit Rubinen spendenden Büschen. Doch wer hat schon die Muße, jedes Kraut einzeln auf eventuell verborgene Schätze abzuhäckseln? Joypad-Ökonomen schwören in solchen Situationen seit jeher auf die Wirbelattacke. Und natürlich kommt Links schwindelerregender Rotationsangriff auch auf Wii zum Einsatz. **Schüttelt** dazu lediglich den **Nunchuk-Controller** hin und her. Klingt einfach? Ist es auch!





Wii Gut gezielt ist halb getroffen: Das Bogenschießen geht nun weit einfacher als in der E3-Version von der Hand. Peilt das Ziel an und drückt den B-Knopf – simpel.



Wii Fangfrisch: Die Angelausflüge sehen nicht nur klasse aus, sondern machen auch jede Menge Spaß.



NGC Stille Wasser sind schön: Auch auf Gamecube sieht das Epos prächtig aus.

die Düsternis auch noch allerlei mordlüsterne Dämonen aus. Ergo gibt es nur eine Rettung: Das Königreich Hyrule braucht einen neuen Helden.

Dr. Link & Mr. Wolf

Doch der Weg hin zu Friede, Freude und Eierkuchen ist steinig – und extrem weit. "Twilight Princess" soll nämlich nicht nur das bislang schönste, sondern auch das umfangreichste "Zelda" werden. Eine Reisezeit von ungefähr einer dreiviertel Stunde muss angeblich einplanen, wer hoch zu Ross von einem Ende Hyrule zur gegenüberliegenden Grenze reiten möchte.
Reiten? Ihr habt richtig gelesen! Nach den endlosen Schipperpartien von "Wind Waker" erkundet Ihr Wälder und Steppen künftig wieder auf dem Rücken eines Pferdes. Und dieses Mal bleibt's nicht beim bloßen Reiten. Vom Sattel aus zückt Link neuerdings auch Schwert und Flitzbogen, um ungewollte Reisebegleiter loszuwerden.

Überhaupt spielen tierische Freunde im nächsten "Zelda" eine zentrale Rolle. Mit der passenden Melodie – wie sollte es anders sein – lockt der Elf etwa einen mächtigen Adler oder ein hilfsbereites Äffchen an. Mit Link im Schlepptau hangelt sich der possierliche Primat an Seilen über tiefe Schluchten – praktisch.
In der Schattenwelt gelten andere Gesetze. Kommt Link mit der Finsternis in Berührung, wird er zum Tier. In Wolfsgestalt verfügt das Spitzohr zwar über ein paar tödliche Angriffsmanöver und feinere Sinne, dafür sind vier Pfoten weit unflexibler als zwei gesunde Hände. Doch wieder kann Link auf Unterstützung zählen. Das geheimnisvolle Fabelwesen Midna steht Eurem Recken zur Seite.

Komplexe Steuerung

Ursprünglich als Action-Adventure für konventionelle Joypad-Steuerung geplant, soll "Twilight Princess" beweisen, dass auch komplexe Spiele für die neue Wii-Kontrolle kein Problem darstellen. Mit dem Analogstick des Nunchuk führt Ihr Link spazieren, die Fernbedienung dirigiert eine Fee, die u.a. als Infopointer zum Lesen von Tafeln dient. Zückt Ihr Fernwaffen wie Bumerang oder Bogen (Ausrüstungsgegenstände werden nach Wunsch auf dem Steuerkreuz platziert), mutiert die Fee zur Zielhilfe für punktgenaue Schüsse. Die Pfeil-und-Bogen-Duelle wurden gegenüber der E3-Version übrigens noch mal deutlich vereinfacht. Hebt die Pfeilschleuder, peilt das Opfer an und drückt den B-Knopf auf der Rückseite der Fernbedienung – schon saust das Geschoss los. Aufgebohrt wurden im Gegenzug die Schwertkämpfe. Reines Tastengehämmere reicht zum Sieg nicht mehr aus. Vielmehr schwingt und stoßt Ihr den Wii-Geber nun wie eine echte Klinge. Näheres hierzu erfahrt Ihr im Infokasten.
Nintendos Versuche, die umfangreichen Kontrollen an die Besonderheiten der Wii-Steuerung anzupassen, scheinen von Erfolg gekrönt zu sein. Nunchuk und Fernbedienung sind zwar voll belegt, die vielseitigen Manöver aber sinnvoll untergebracht. Dennoch solltet Ihr Euch auf eine gewisse Eingewöhnungszeit einstellen. Bis die Funktionen des neuartigen Kommando-Doppels nämlich in Fleisch und Blut übergehen, dauert es eine Weile – auch oder gerade bei ausgewiesenen Pad-Profis. *cg*

Zelda: Twilight Princess

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

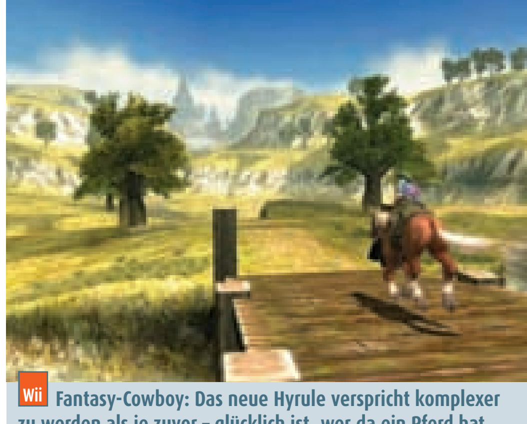
PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember

Mit Vollgas auf der Zielgeraden: Links Wii-Debüt lockt mit gewöhnungsbedürftiger, aber bestens durchdachter Steuerung.



Wii Schützenfest: Bei Ballereinlagen zielt Ihr mit der Fernbedienung und richtet Link gleichzeitig per Analogstick aus.



Wii Fantasy-Cowboy: Das neue Hyrule verspricht komplexer zu werden als je zuvor – glücklich ist, wer da ein Pferd hat.



The Legend of Zelda

2006 feiert Nintendo-Elf Link sein 20-jähriges Bildschirmjubiläum. MAN!AC blickt zurück auf die Stationen einer einzigartigen Videospielkarriere.

The Legend of Zelda

Premiere: 1986 / System: NES

Triumphales Debüt: Knackige Rätselkerker, viele coole Hilfsitems und eine riesige Welt zum Entdecken – bereits Links NES-Einstand etabliert die bis heute gültigen Eckpfeiler der Serie. Und revolutioniert mit enorm komplexem Spielkonzept quasi nebenher das Action-Adventure-Genre.

Neuauflagen & Umsetzungen
2003 Gamecube (auf der Bonus-DVD „Collector's Edition" des silbernen „Mario Kart"-Hardware-Bundles)
2004 GBA (Classic NES Serie)

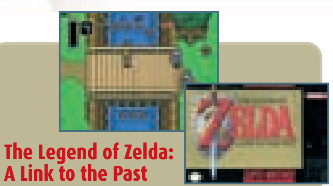


Zelda 2: The Adventure of Link

Premiere: 1988 / System: NES

Perspektivverschiebung: Ganz Zocker-Japan ist dank „Dragon Quest" und „Final Fantasy" im Rollenspielfieber. Auch Link sammelt in seinem zweiten Abenteuer fleißig Erfahrungspunkte und levelt Fertigkeiten auf. Die ungewohnte Seitenansicht stößt so manchem Fan hingegen weniger gut auf.

Neuauflagen & Umsetzungen
2003 Gamecube (auf der Bonus-DVD „Collector's Edition" des silbernen „Mario Kart"-Hardware-Bundles)
2004 GBA (Classic NES Serie)

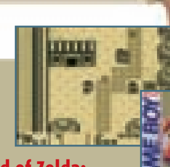


The Legend of Zelda: A Link to the Past

Premiere: 1991 / System: SNES

Auf zu alten Stärken: Mit aufgebohrter Optik, noch größerer Spielwelt und den härtesten Kopfnüssen der bisherigen Genre-Geschichte orientiert sich das einzige SNES-"Zelda" am genialen Erstling. Das beste 2D-Action-Adventure aller Zeiten macht Link international zum gefeierten Bitmap-Star.

Neuauflagen & Umsetzungen
2002 GBA (mit dem Mehrspieler-Abenteuer „Four Swords")



The Legend of Zelda: Link's Awakening

Premiere: 1993 / System: Game Boy

Taschenabenteuer: Trotz spartanischer Optik und gegenüber dem SNES-Vorgänger dezent eingeschränkter Forscherarbeit gerät auch Links Handheld-Debüt zur Spielspaß-Granate. Das Remake für Game Boy Color wird dem Farbspektrum des Systemnachfolgers angepasst und lockt mit Bonus-Dungeon.

Neuauflagen & Umsetzungen
1998 Game Boy Color („Link's Awakening DX")



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Premiere: 1998 / System: N64

Götterdämmerung: Sieben Jahre müssen stationäre Zocker auf einen „Zelda"-Nachfolger warten. Doch die Geduld wird letzten Endes belohnt: Der Sprung in die dritte Dimension gelingt, MAN!AC zeichnet das fulminante Epos mit satten 95% Spielspaß aus – unsere bis heute höchste „Zelda"-Wertung.

Neuauflagen & Umsetzungen
2003 (als Original und überarbeitete „Master Quest" auf der Bonus-DVD „Collector's Edition" des silbernen „Mario Kart"-Hardware-Bundles)



The Legend of Zelda: Majora's Mask

Premiere: 2000 / System: N64

Zwiespältige Zeitmaschine: Der „Ocarina"-Nachfolger stößt auf gemischte Gefühle. Die einen loben das düstere Flair und das gewohnt geniale Kerkerdesign. Die anderen empfinden das neue Zeit-Feature als Stressfaktor – trotz Manipulationsmöglichkeiten tickt bei Links Streifzügen gnadenlos die Uhr.

Neuauflagen & Umsetzungen
2003 (auf der Bonus-DVD „Collector's Edition" des silbernen „Mario Kart"-Hardware-Bundles)

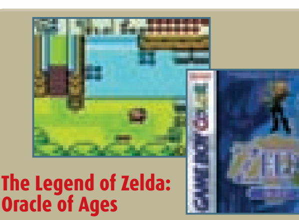


The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Premiere: 2001 / System: Game Boy Color

Doppelt hält besser, Teil 1: Im Auftrag von Nintendo entwickelt Capcom in der Endphase des GBC zwei klassische 2D-Abenteuer – und knüpft nahtlos an die Qualität der Vorgänger an. Während in „Seasons" die vier Jahreszeiten eine zentrale Rolle spielen, manipuliert Ihr in „Ages" den Fluss der Zeit selbst.

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine

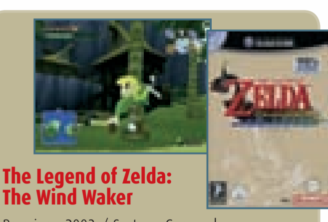


The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Premiere: 2001 / System: Game Boy Color

Doppelt hält besser, Teil 2: Das zeitgleich veröffentlichte „Zelda"-Duo gibt erst in der Gemeinschaft all seine Geheimnisse preis. Zwar lassen sich beide Module völlig unabhängig voneinander zocken. Habt Ihr jedoch eines durchgespielt, erhaltet Ihr ein Passwort, mit dem sich im Gegenstück u.a. neue Items freischalten lassen.

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine

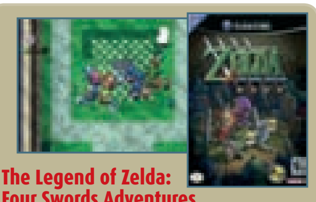


The Legend of Zelda: The Wind Waker

Premiere: 2003 / System: Gamecube

Verjüngungskur: Links Cube-Premiere fällt nicht ganz so aus, wie sich das viele Fans vorgestellt hatten. Die naive, aber stimmige Cel-Shading-Optik trifft nicht auf ungeteilte Gegenliebe, die Schiffsreisen empfindet so mancher Zocker als lästig. Ansonsten bietet „Wind Waker" aber all das, was die Serie seit jeher adelt.

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine



The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Premiere: 2004 / System: Gamecube

Partygranate: Der erste Mehrspieler-Test im GBA-Remake von „A Link to the Past" verlief erfolgreich. Auf dem großen Würfelbruder setzt Nintendo noch einen drauf. Finden vier Freunde samt Handhelds zusammen, brennt die Hütte. Die geniale Mixtur aus Ellbogen-Schatzsuche und kollektivem Rätsellösen begeistert.

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine



The Legend of Zelda: The Minish Cap

Premiere: 2004 / System: GBA

Zwergenaufstand: Auch für das erste richtig neue „Zelda"-Epos für GBA zeichnet Capcom verantwortlich. In dem kunterbunten Abenteuertraum schrumpft Link dank Minish-Kappe auf Wichtelgröße und knackt nebenbei ein paar der kniffligsten Grübeleinlagen seit Serienbestehen. Ein Pflichtkauf!

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine



The Legend of Zelda: Twillight Princess

Premiere: 2006 / System: Gamecube, Wii

Dunkle Zeiten: Nach dem eher leichtfüßigen „Wind Waker" beleuchtet Links letzter Cube-Besuch die reiferen Seiten des legendären Helden – verprellte „Zelda"-Fans reiben sich die Hände. Künftige Wii-Besitzer freuen sich zudem auf eine individuell angepasste Version des heißersehnten Abenteuers.

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine

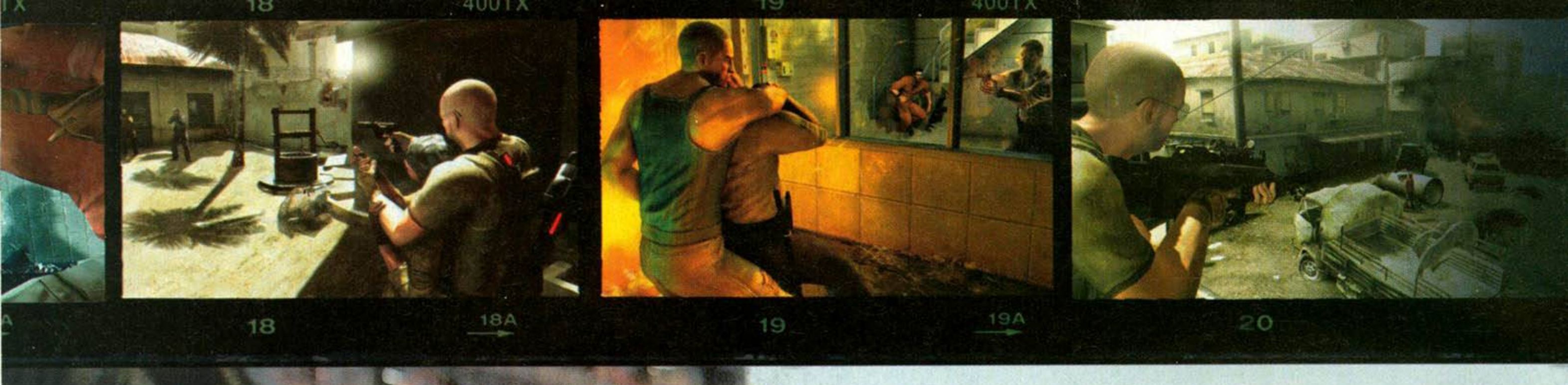


The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

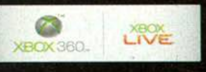
Premiere: 2006 / Nintendo DS

Handheld-Highlight: Links kommender DS-Besuch im Comic-Stil nutzt eifrig beide Bildschirme und den Stylus. Mit Letzterem dirigiert Ihr nicht nur Bumerang-Flugrouten und Schwerthiebe, auch legt Ihr auf der Seekarte Segelrouten fest oder macht Euch auf Kerkerplänen individuelle Notizen.

Neuauflagen & Umsetzungen
Bislang keine


400TX
18
18A
19
19A
20


400TX
18
19
17A
18A
19A
20

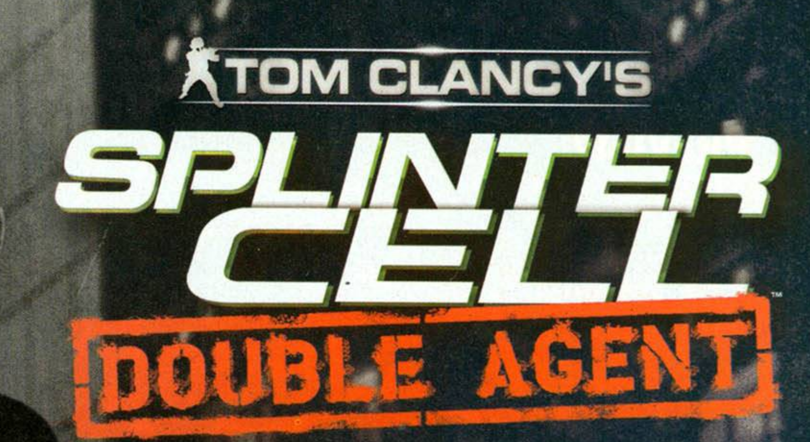

XBOX

XBOX 360
XBOX LIVE

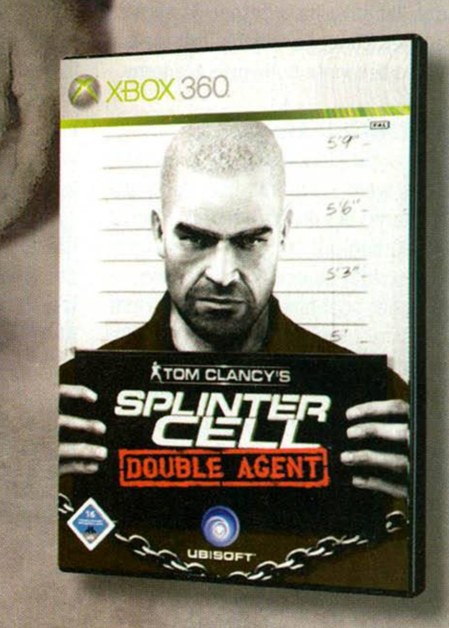
PC
DVD
ROM

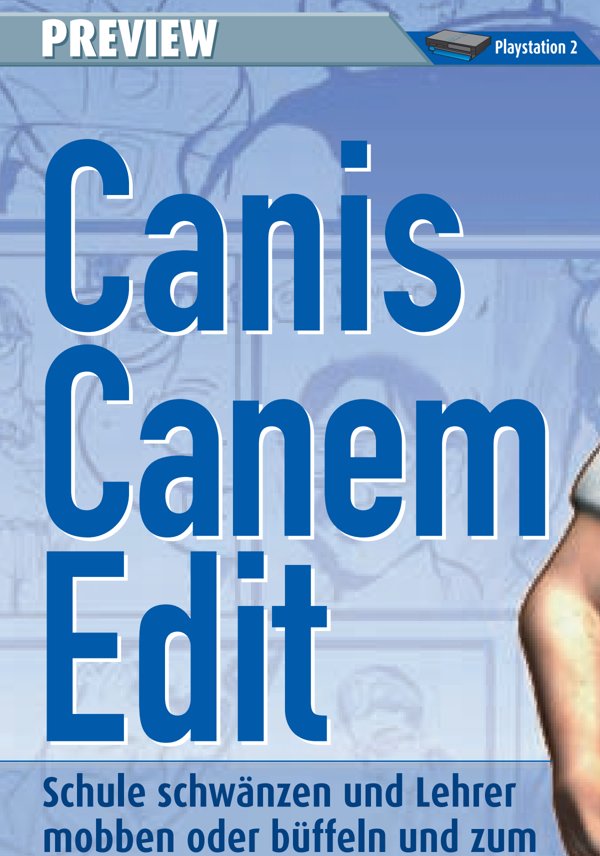
NINTENDO
GAMECUBE


Spiel Sam Fisher auf
deinem Handy!
Sende eine SMS mit
PLAY GC an die 20100
gameloft


UBISOFT


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

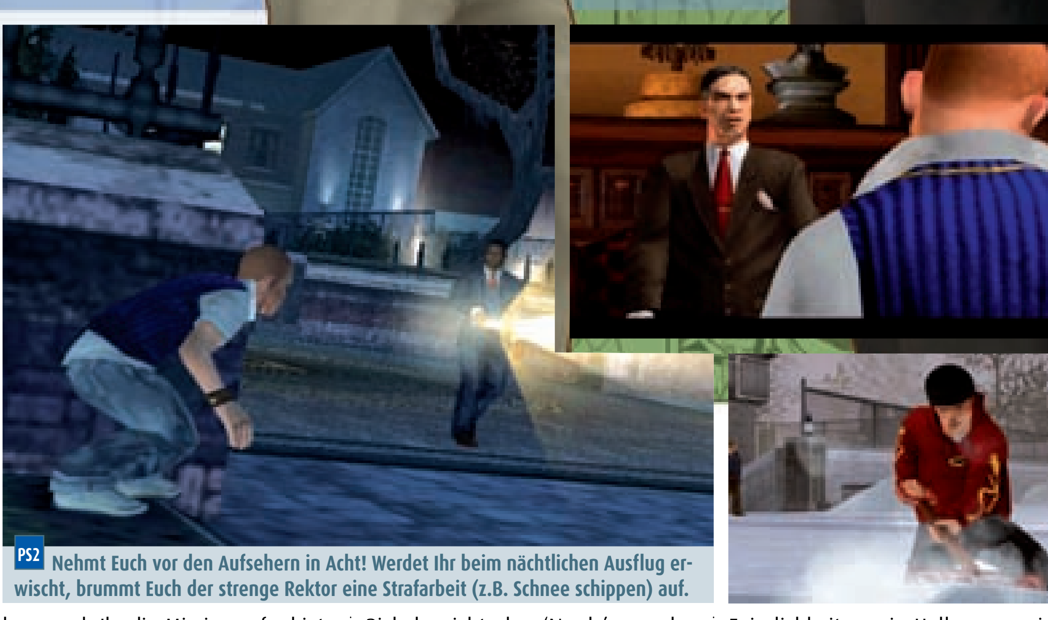

XBOX 360
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
UBISOFT



Canis Canem Edit

Schule schwänzen und Lehrer mobben oder büffeln und zum Liebling der Pauker aufsteigen – Ihr habt die Wahl!

Beim Probespiel im Hause Take 2 wurde uns "Canis Canem Edit" (vormals: "Bully") als 'Harry Potter ohne Magie, aber mit einer gehörigen Portion schwarzem Rockstar-Humor' angepriesen – und diese Beschreibung trifft den Nagel auf den Kopf. Ebenso wie die Familienverhältnisse des Zauberlehrlings nicht zum Besten bestellt sind, ist unser Protagonist ein Fall für die Super-Nanny: Der 15-jährige Jimmy ist Raufereien nicht abgeneigt und seine Mutter wechselt die Ehemänner wie er die Schulen. Weil bei Jimmys Mom mal wieder Flitterwochen anstehen, wird der Rabauke ins Internat gesteckt – ausgerechnet in die für ihre rauen Sitten bekannte Bullworth Academy...





PS2 Nehmt Euch vor den Aufsehern in Acht! Werdet Ihr beim nächtlichen Ausflug erwischt, brummt Euch der strenge Rektor eine Strafarbeit (z.B. Schnee schippen) auf.

Herzlicher Empfang

Kaum auf dem Campus angekommen, werden wir mit einer zünftigen Rauferei, die gleichzeitig als Tutorial dient, begrüßt. Entreißt den Angreifern Schlagutensilien wie Baseballschläger oder lasst sie Bekanntschaft mit Euren Fäusten machen. Auch im Judo-Unterricht hat Jimmy aufgepasst: Packt die Kids am Schlafittchen und befördert sie mit einem Schulterwurf auf den Boden der Tatsachen. Doch nicht immer ist Gewalt die einzige Lösung: Oftmals ist es Euch überlassen, ob Ihr die Mission auf rabiate Weise oder eher diplomatisch regelt. Beide Vorgehensweisen haben ihre Tücken: Physische Gewalt ruft Aufseher auf den Plan, friedliche Regelungen zehren dagegen oft an Euren Ersparnissen.

Abwägen müsst Ihr auch, wenn es um die Beziehungen zu den vier College-Verbindungen geht – erfüllt Aufträge für die strebsamen 'Nerds', die snobistischen 'Preppies', die sportlichen 'Jocks' oder die Rocker der 'Greasers'. Beschützt Ihr z.B. ein Pickelgesicht der 'Nerds' vor den Schlägen der 'Jocks', steigt Euer Respekt bei den Strebern, gleichzeitig kommt Ihr aber bei den Sportlern in Verruf. Um das Schuljahr heil hinter Euch zu bringen, müsst Ihr die Beziehungen zu den verschiedenen Cliquen pflegen und geschickt zu Eurem Vorteil nutzen. Im Laufe der Schulzeit ändert sich übrigens nicht nur das Verhältnis zu Euren Mitschülern, auch die Umgebung bekommt dank wechselnder Jahreszeiten einen neuen Anstrich. Und an Feierlichkeiten wie Halloween wird die Schule z.B. mit Kürbissen verziert.

Die Plicht ruft

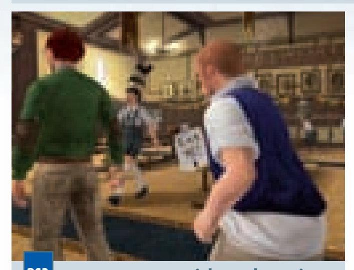
Solltet Ihr jetzt den Eindruck bekommen haben, an der Bullworth Academy hättet Ihr Freizeit en masse, irrt Ihr Euch gewaltig: Von 9.00-15.30 Uhr ist Unterricht angesagt. Dabei stellt jedes Fach ein Minispiel dar: Damit Euch beispielsweise die Laboreinrichtung im Chemieunterricht nicht um die Ohren fliegt, müsst Ihr rechtzeitig eingeblendete Tasten drücken. Ein



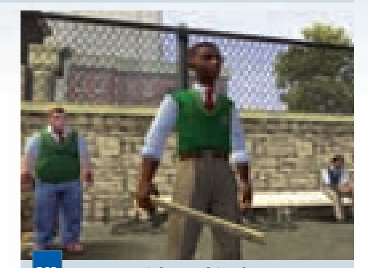
PS2 Typisch: Anstatt für die Schule zu pauken, studiert Rotzlöffel Jimmy lieber neue Skateboard-Tricks ein. Wenigstens die Schuluniform hat er übergeworfen...

PS2 Beeindruckt Eure Flamme mit einem Sieg beim BMX-Rennen.

PS2 Besucht Ihr regelmäßig den Kunstunterricht, habt Ihr bei Frauen schnell einen Stein im Brett. Außerdem dürft Ihr noch Englisch, Chemie und Sport büffeln.



PS2 Wenn es um Streiche geht, zeigt sich Jimmy kreativ.



PS2 Können nicht mal in der Pause vom Arbeitsutensil lassen: die 'Nerds'.



PS2 Wer Euch blöd kommt, macht mit der Steinschleuder Bekanntschaft.

Gutes hat die Paukerei aber: Absolviert Ihr den Kurs erfolgreich, könnt Ihr Euch ab sofort Stinkbomben oder Kracher basteln. Seid Ihr dagegen im Kunstunterricht ein Crack, fliegen Euch die Herzen der Frauen zu – ein heißer Kuss rückt in greifbare Nähe. Ihr könnt den Unterricht aber auch boykottieren und mit Eurem Skateboard einen Ausflug in die Stadt wagen – passt nur auf, dass Euch keiner der Präfekten dabei erwischt. Zum Glück könnt Ihr auf der eingeblendeten Karte aber den Sichtradius der Aufseher erkennen – "Metal Gear Solid" lässt grüßen. Kommt Euch das Schulpersonal auf die Schliche, nehmt Ihr die Beine in die Hand und versteckt Euch einfach im nächsten Papierkorb.



Notgeile Sportlehrer

Was uns beim Probespiel besonders gut gefiel, war die herrlich zynische Inszenierung des Schulalltags. Gerade in den Zwischensequenzen bleibt dank tiefschwarzem Sarkasmus und superber englischer Sprachausgabe kein Auge trocken. Beispiel: Bei einem Streifzug durch die Stadt stolpert Ihr über Euren Sportlehrer, als er gerade mit seinem Einkauf aus dem Sexshop schleicht. Die darauf folgenden Erklärungsversuche sind mehr als dürftig, dafür aber umso amüsanter. Etwas verbesserungsbedürftig ist dagegen die schwammige Steuerung beim Radeln oder Sprinten. Ganz überzeugt sind wir auch noch nicht von den Unterrichtseinheiten: Der Chemieunterricht fiel mit seinem uninspirierten Knöpfchendrücken nicht gerade innovativ aus. Wenn bei den restlichen Missionen aber genug Abwechslung geboten wird, und danach sieht's im Moment aus, könnt Ihr Euch auf ein sehr unterhaltsames Schuljahr freuen. *ak*

▪ ▪ ▪ Latein für Anfänger ▪ ▪ ▪

Ihr versteht bei "Canis Canem Edit" nur Bahnhof? Wir spielen den Lateinlehrer...

Während das College-Abenteuer in den Staaten unter dem eingängigen Namen "Bully" über die Ladentheke wandern wird, entschied man sich in Europa für den kuriosen Titel "Canis Canem Edit". Schade nur, dass Latinum-lose Zocker damit rein gar nichts anfangen können. Übersetzt bedeutet der Titel so viel wie 'Hund frisst Hund' – sinngemäßer: 'Fressen und gefressen werden'. Die Stimmung an der Bullworth Academy spiegelt diese Übersetzung auf jeden Fall gut wider, wirklich nachvollziehen können wir die Wahl des Namens dennoch nicht. Dafür können wir Beweggründe für die Namensänderung nennen: Da wäre zum Einen die Bedeutung des Wortes Bully im Englischen, das einen Tyrannen bezeichnet, der für sein Leben gerne Mitmenschen verprügelt. Weil "Canis Canem Edit" aber weit mehr als eine plumpe Prügelorgie darstellt, wollte man voreilige Schlüsse seitens der Spieler und Jugendschützer gar nicht erst aufkommen lassen. Für Deutschland ist der Grund offensichtlicher: Mit dem Namen Bully verbinden wir schlicht und einfach den TV- und Kino-Comedian Michael Herbig (bekannt aus "Der Schuh des Manitu").







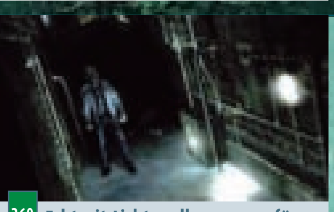






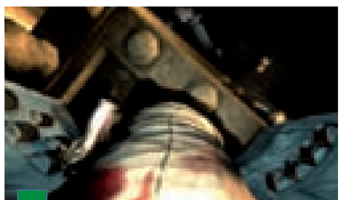
Alone in the Dark

Der Begründer des Survival-Horror-Genres erfindet sich selbst neu: actionreicher, interaktiver Next-Gen-Schocker – in mundgerechten Häppchen serviert.



360 Echtzeit-Lichtquellen sorgen für unterschiedliche Beleuchtungen.

Hauptdarsteller Edward Carnby erwacht, reibt sich müde den Schlaf aus den Augen, nimmt aber dennoch nur gleißende Helligkeit wahr. Grelle Farbflecken tanzen in der Luft, lediglich schemenhaft lassen sich die Umrisse des Zimmers erkennen. Zudem scheint die Luft zu kochen – verdammt, die Hütte brennt. Edward springt auf, hetzt aus dem Raum, nur um einen weiteren Schock zu erleiden: Ein schwarzes Etwas, ein unscharfes, dunkles Nichts, ein Ding nicht von dieser Welt frisst sich rasend schnell durch Boden und Wände. Bloß weg hier! Doch wohin? Die in Flammen stehende, morsche Treppe zerbröselt schon beim bloßen Hinsehen. Das Fenster: die einzige Rettung! Auf dem Weg dorthin holt die grollende Schwärze Edward ein, er versinkt bis zur Hüfte in der dunklen Glut, kann sich herausziehen und rettet sich mit einem beherzten Sprung auf den Balkon unter dem Fenster. Doch das tobende Wesen – falls es überhaupt als solches bezeichnet werden kann – lässt nicht locker. Unter ohrenbetäubendem Lärm gibt das Gebäude nach, stürzt ein. Was mit Edward passiert, ist unklar, denn hier endet unser erster Ausflug in die "Alone in the Dark"-Welt. Die Optik beeindruckte mit genialen Lichteffekten, Edwards täuschend echte Mimik machte seine Panik beinahe greifbar.



360 Blick in den Mantel: So sieht Euer Inventar in "Alone in the Dark" aus.



360 Die Gesichter der "Alone in the Dark"-Charaktere sehen verdammt gut aus. Achtet auf die kleinen Details: Feuchte Glanzstellen auf Zähnen und Zahnfleisch, grobporige Hautpartien oder kaum sichtbare Bartstoppeln beeindrucken.

Pionierleistung

Weder "Resident Evil" noch "Silent Hill" oder "Dino Crisis" können sich die Plakette 'erstes Survival-Horror-Spiel' an die Brust heften – bereits anno 1992 erschien "Alone in the Dark" für den PC. Nach mehr oder minder erfolgreichen Fortsetzungen auf zahlreichen Plattformen soll nun Xbox-360- und PS3-Zockern das Fürchten gelehrt werden. Die "Test Drive Unlimited"-Macher Eden Games haben den New Yorker Central Park zum Schauplatz das Grauens auserkoren. Bis auf 50 Zentimeter genau wurde das grüne Herz der Ostküstenmetropole nachgebaut – schließlich soll der Spieler laut Produzentin Nour Pollini das Gefühl haben, 'das Böse komme in die reale Welt'. Dank realistischer Beleuchtung gelingt dieses Vorhaben erstaunlich gut. Die letzten Sonnenstrahlen blinzeln verstohlen durchs Blattwerk, Licht wird atmosphärisch von über den Boden kriechenden Nebelschwaden gedämpft, der 'Depth-of-Field'-Unschärfe-Effekt ist ein zusätzlicher Hingucker. Dass die Franzosen aber noch jede Menge Arbeit vor sich haben, wird ebenso klar: Kleine Ruckler sowie etliche verwaschene Texturen beleidigen das NextGen-verwöhnte Auge, der Hauptcharakter läuft mit staksigen Animationen auf einem plastikähnlichen, unrealistisch aussehenden Asphalt. Diese Details fallen besonders negativ auf, wollen die Entwickler doch ein realistisches Erlebnis schaffen, das den Zocker nicht ständig daran erinnert, ein Videospiel vor sich zu haben. Das Inventar beispielsweise ruft Ihr nicht via Start-Taste auf: Stattdessen öffnet Edward den Mantel, schaut an sich herunter und hat alles im Blick, was er bei sich trägt. Statusanzeigen wie Lebensenergie oder Munitionsvorrat fehlen ebenso





360 Im Dunkel lauert der Tod und hat seine gierigen Tentakel bereits nach Edward ausgestreckt – ist das schaurige Anwesen im Hintergrund eine sichere Zuflucht?

360 Old-School-Perspektive? Ausflüge in schaurige Gruselgemäuer unternehmt Ihr wahlweise aus Third-Person-Sicht oder der intensiven Ego-Perspektive.

wie Buttoneinblendungen für die Interaktion mit der Welt. Vielmehr fungieren die Analogksticks als linke und rechte Hand der Spielfigur. So öffnet Ihr eine Autotür, dreht am Radio herum oder schließt die Karre kurz – sogar das Klettern auf den Rücksitz ist möglich. Schließlich sollen Gegenstände wie Fahrzeuge 'Werkzeuge zum Überleben' sein, verriet uns Pollini im Interview. Habt Ihr den PKW flott gemacht, geht's mit Karacho durch den Central Park – bis ein Graben die Flucht stoppt. Also ausgestiegen, mittels Schusswaffe ein störendes Schloss beseitigt und anschließend eine alte Blechkiste vom Rücken eines ausgedienten Autotransporters rangiert. Die frei gewordene Ladefläche benutzt Ihr prompt als Sprungschanze und seid dem Grauen (vorerst) entronnen.

TV-Serien als Vorbild

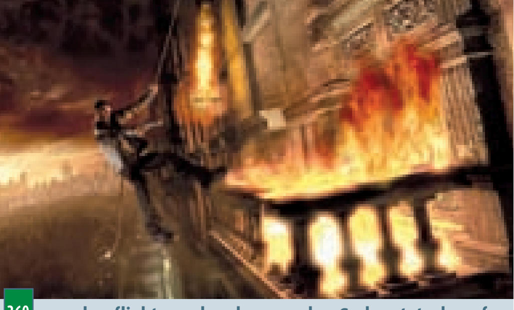
Um sich weiter von der Action-Horror-Konkurrenz abzuheben, wählt "Alone in the Dark" ein für Videospiele neues Format, das man sich beim Fernsehen abgeguckt hat: Ihr absolviert Episoden von 30-50 Minuten, die jeweils einen abgeschlossenen Spannungsbogen aufweisen. Komplett mit Cliffhanger und Vorschau auf die nächste 'Folge' wie in Serienhits wie "24" oder "Lost" wird dem Spieler der Schocker in Häppchen serviert. Schaltet Ihr die Konsole am nächsten Tag wieder ein, sorgt ein kurzer Rückblick fürs nahtlose Spielerlebnis. *ms*

▪ ▪ ▪ Trash vom Feinsten ▪ ▪ ▪

Uwe Bolls filmischer "Alone in the Dark"-Fehlgriff

Im Jahre 2005 vergriff sich der 'Steven Spielberg Deutschlands' – Uwe Boll – an der prestigeträchtigen Videospiel-Lizenz und brachte den Stoff auf die Kinoleinwand. Trotz seines unterirdischen Vorgängerwerkes "The House of the Dead", in dem er abstruserweise echte Spielszenen aus der Sega-Ballerei in den Spielfilm integrierte, gelang es ihm erneut, einige namhafte Mimen zu verpflichten: Tara Reid ("American Pie"), Stephen Dorff ("Blade") und Christian Slater ("Operation: Broken Arrow") gaben in der grottigen "Alone in the Dark"-Verfilmung ihr Stelldichein und fügten sich mit geradezu dilettantischen Leistungen nahtlos in das miese Machwerk ein. Und Boll hört nicht auf: Nach dem "BloodRayne"-Streifen mit Terminatrix Kristanna Loken, der deutschen Kinogängern glücklicherweise vorenthalten blieb, wagt er sich derzeit an die Verfilmungen von "Far Cry" (dessen tiefgreifende Story lauthals nach einer Verfilmung schreit) und "Postal". Letzeres ist ein tumbes PC-Ego-Gemetzel mit ebensoviel sinniger Geschichte wie "Pong" oder "Moorhuhn". Danke, Herr Boll!

360 Das Feuerinferno zu Beginn des Spiels stellt ein grafisches Highlight dar. Schnell aber wird es Edward zu heiß...



360 ...und er flieht aus dem brennenden Grab – stets darauf bedacht, dass sein dunkler Verfolger dort den Tod findet.



Rainbow Six Vegas

Viva Las Vegas: Ubisoft lädt ein nach Sin City und gewährt ausführliche Einblicke in die Solo- und Multiplayer-Modi des kommenden Taktik-Shooters.

Wenn wir an Las Vegas denken, dann an Glücksspiel, megagroße und -teure Themenhotels, aufregende Clubs und Bars. Ubisoft Montreal denkt darüber nach, wie man die schillernde Wüstenmetropole am geschicktesten als Schauplatz eines terroristischen Anschlags in Szene setzen kann. Reichlich makaber, doch ohne derart politisch unkorrekte Gedanken wäre die berühmte Anti-Terror-Truppe "Rainbow Six" arbeitslos – das wollen weder Hersteller noch Spieler.

360 Der Wechsel von Third-Person- zu First-Person-Perspektive erfolgt automatisch und nur dann, wenn sich der Charakter gegen ein Hindernis lehnt.

Der Name ist Programm

"Rainbow Six Vegas" entführt Euch in die namensgebende Glücksspielerstadt – dort bleibt Ihr das komplette Spiel über. Anders als in den Vorgängern reist Ihr den Terroristen nicht um die halbe Welt nach. Diesmal hat sich das Gesindel in Amerikas sündigster Stadt eingenistet und gedroht, dessen Bewohner auszulöschen. Doch sie haben die Rechnung ohne Logan Keller, Michael Walter und Jung Park gemacht, die die neue Truppe der Spezialeinheit Rainbow stellen. Die Handlung ist nicht sonderlich originell und wird von den Entwicklern von Ubisoft Montreal primär genutzt, um Spannung zu erzeugen – mittels unterschiedlicher Erzähltechniken. Von typischen Zwischensequenzen dürft Ihr Euch gleich verabschieden: Statt als Renderfilm flimmern storyrelevante Szenen in Echtzeit-Optik über den Bildschirm. Via Egosicht werdet Ihr dabei direkt in das Geschehen eingebunden. Parallel dazu vermittelt Euch das Spiel wichtige Infos über die bevorstehende Mission per Funk und Bild-in-Bild-Technik. Schon in "Ghost Recon Advanced Warfighter" konnten Handlung und digitales Umfeld so realistisch verknüpft werden. Optik und Akustik tragen ebenfalls ihren Teil zur Spannungsmaximierung bei: Schnelle Beats treiben Euch voran, beschwören die Dringlichkeit der Situationen; gedämpfte Rhythmen lassen Euch Gelegenheit zum Durchatmen. Mit der Xbox 360 und PS3 eröffneten sich den Entwicklern viele Möglichkeiten, das Chaos und die Panik eines Terroranschlags bildlich in Szene zu setzen: Verwüstete Räumlichkeiten, schwe-

"Hier können wir dem Spieler die meisten Neuerung bieten."

MAN!AC im Gespräch mit Jean-François Poirier, Associate Producer bei "Rainbow Six Vegas"



MAN!AC: Präsentation und Spielablauf von "Rainbow Six Vegas" erinnern stark an "Ghost Recon Advanced Warfighter". Purer Zufall oder habt Ihr Euch von dem Spiel inspirieren lassen?
Jean-François: Das ist wirklich Zufall. Spielerisch waren sich die beiden Serien schon immer ähnlich. Entscheidend bei "Rainbow Six" ist, dass jedes Feature – das Team, die Gadgets, das Leveldesign – das Prinzip von Observation, Planung und Angriff unterstützt. "Ghost Recon" ist dagegen geradlinige Action in offenen Levels und mit stark militärischem Hintergrund.

MAN!AC: Warum habt Ihr die KI-Unterstützung auf zwei Leute verkleinert?
Jean-François: Das hat mehrere Gründe. Einerseits ist es für den Spieler einfacher, zwei Charaktere im Auge zu behalten als drei. Andererseits sind die Levels in "Rainbow Six Vegas" so angelegt, das zwei Personen problemlos Deckung finden, drei sich aber im Weg stehen würden. Der Spieler soll in engeren Kontakt zum Feind treten, was mit zwei Teammitgliedern einfach besser funktioniert als mit drei.

MAN!AC: Zu welchem Titel ist "Vegas" der Nachfolger: "Rainbow Six 3" oder "Lockdown"?
Jean-François: Für uns war klar, dass wir "Vegas" auf Basis von "Rainbow Six 3" entwickeln. Schließlich hat das Team mit der Arbeit am Spiel im Anschluss daran begonnen. Wir haben also die Elemente, die im Vorgänger funktioniert haben, genommen und versucht, sie für "Vegas" zu verbessern. Als wir sahen, in welche Richtung sich "Lockdown" entwickelt, nämlich zu einem Action-orientierten Spiel, wussten wir, dass wir uns noch stärker auf die bewährten Features konzentrieren müssen. Zukünftige "Rainbow Six"-Titel sollen ebenfalls das O.P.A.-Spielprinzip (Observation, Planung, Angriff) nutzen. Eine fesselnde Story und außergewöhnliche Schauplätze sind genauso wichtig. Das hat bei "Lockdown" gefehlt.

MAN!AC: Was ist wichtiger für "Rainbow Six": der Multiplayer- oder Solo-Modus?
Jean-François: Beides. Das eine kann nicht ohne das andere existieren. Vom Vorgänger wissen wir, dass wir einen exzellenten Multiplayer-Modus auf die Beine stellen können. Bei "Vegas" haben wir uns deshalb auf den Solo-Modus konzentriert. Hier können wir dem Spieler die meisten Neuerungen bieten.

360 "Vegas" macht regen Gebrauch von der NextGen-Konsolen-Power, was die aufwändigen Texturen und detaillierten Umgebungen eindrucksvoll beweisen.



360 Der Kollege wählt den direkten Weg. Könnt Ihr mit einem Objekt interagieren (zum Beispiel drüberspringen), wird das durch ein Symbol angezeigt.

lende Trümmer und Leichen sehen in HDTV nicht einfach nur besser aus, sondern sorgen vor allem für authentische Kampfatmosphäre.

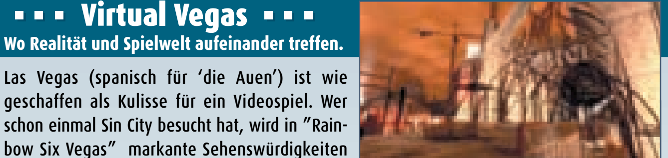
Ghost Recon Vegas

Doch wie spielt sich "Rainbow Six Vegas"? Wie "Ghost Recon Advanced Warfighter", bloß taktischer, so unsere Erkenntnis nach einem ersten Probezock. Schauplatz der Demo ist ein im Bau befindliches Kasino: Vom Helikopter abgeseilt, arbeiten wir uns mit zwei Digi-Kollegen durch das mit Holzpaletten, Bauschutt und schwerem Gerät vollgestellte Dach des Luxushotels. Es dauert nicht lange, schon huschen die ersten Terroristen heran: Gewöhnliche Handlanger, die zwar eiligst Deckung suchen und mit einem MG umgehen können, sonst aber nicht besonders clever und schwer gerüstet sind. Im späteren Spielverlauf werdet Ihr mit zäheren und intelligenteren Vertretern konfrontiert. Jetzt aber wartet der unkoordinierte Haufen auf seine bleierne Abreibung. Sprengstoffexperte Walter und Technikspezialist Jung gehen automatisch in Deckung. Noch befinden sich beide im Aufklärungsmodus, d. h. sie schießen erst auf unser Kommando oder wenn sie angegriffen werden. Via Fadenkreuz weisen wir den Jungs eine neue Position zu: Versuchen wir doch mal, die Gegner in die Zange zu nehmen.

Feuergefechte in "Vegas" sind alle nach dem gleichen Prinzip aufgebaut: O.P.A. – Observe, Plan, Attack (Observierung, Planung, Angriff). Unter Observierung fallen der Gebrauch

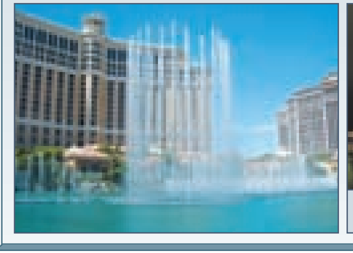
▪ ▪ ▪ Virtual Vegas ▪ ▪ ▪

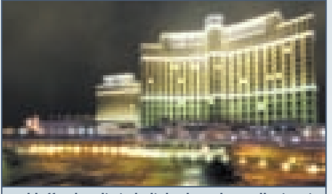
Wo Realität und Spielwelt aufeinander treffen.



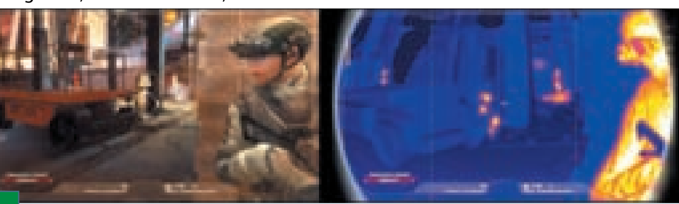
Dantes Inferno: Für "Rainbow Six Vegas" musste Ubisoft eigene Themenhotels erfinden.

Las Vegas (spanisch für 'die Auen') ist wie geschaffen als Kulisse für ein Videospiel. Wer schon einmal Sin City besucht hat, wird in "Rainbow Six Vegas" markante Sehenswürdigkeiten wiedererkennen: Die Wasserspiele vor dem Bellagio, den Nachbau des Eiffelturms oder das Pyramidenkasino Luxor geben beim nächtlichen Hubschrauberflug ihr Stelldichein. Die Action findet dann jedoch an fiktiven Schauplätzen statt – in Kasinos im Gothic- und Asia-Look, die den echten Lokalitäten in luxuriöser Ausstattung und ausgefallenem Ambiente in nichts nachstehen.

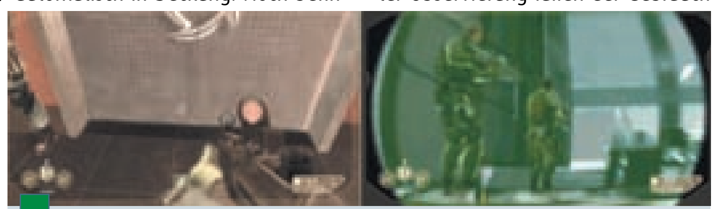




Verblüffend realistisch: links das echte Bellagio mit Springbrunnen, oben die digitale Kopie.



360 Vorteil 1: Die Terroristen sind zwischen den Baugeräten und Werkstoffen schwer zu erkennen. Mit der Wärmebildkamera spürt Ihr sie auf.

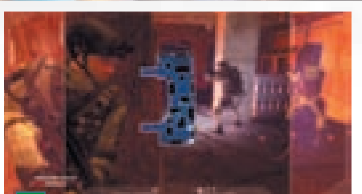


360 Vorteil 2: Wollt Ihr wissen, was sich jenseits der verschlossenen Tür abspielt, braucht Ihr die Snake Cam. Dadurch könnt Ihr das weitere Vorgehen besser planen.

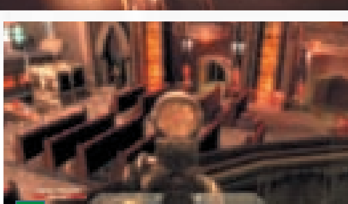


360 Das Abseilen sieht spektakulär aus: Kopfüber hängend nehmt Ihr schließlich den Feind ins Visier (kleines Bild).

technischer Hilfsmittel sowie in Deckung gehen. Die Entwickler hatten größtmögliche Übersicht als Zielsetzung, weshalb die Kamera von First-Person- auf Ego-Perspektive umschaltet, sobald sich die Spielfigur mit dem Rücken an ein Objekt lehnt. Aus dieser Stellung könnt Ihr blind die Waffe abfeuern oder blitzschnell aus der Deckung springen.
Habt Ihr die Lage sondiert, plant Ihr mittels taktischer Karte das weitere Vorgehen. Das Team spielt dabei eine wichtige Rolle: Bestimmt das Vorgehen Eurer Kameraden (aggressiv oder vorsichtig), legt fest, auf welchem Weg sie einen Raum stürmen und welche Gegner sie ausschalten. Das Leveldesign bietet mehrere Möglichkeiten, sich taktisch zu verwirklichen: Ihr könnt Euch an der Hausfassade abseilen und durch die Fenster in das Kasino eindringen oder einen Raum von zwei Seiten stürmen. Positioniert dazu die Kollegen vor einer Tür, während Ihr vor der anderen Stellung bezieht. Gut gerüstet ist halb gewonnen, weshalb Ihr beim Angriff auf 30 tödliche Schusswaffen (natürlich nicht alle gleichzeitig) und andere Krachmacher wie Granaten zugreifen können. Was Ihr auch macht, trödeln dürft Ihr dabei nicht: Die Terroristen sind nicht für ihre Geduld bekannt. Wer mit Planung und Observierung zu viel Zeit verbringt, riskiert das Leben der Geiseln.



360 Einmal entdeckte Gegner werden auf der taktischen Karte markiert.

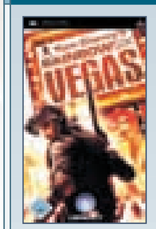


360 Waffenabhängig dürft Ihr per Knopfdruck eine Zieloptik hinzuschalten.

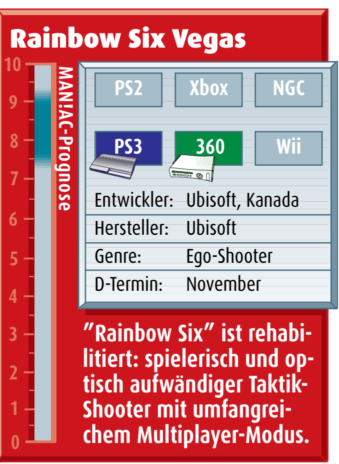
Elitäre Mehrspieler

Während in der Einzelspielerkampagne Realismus, Teamkontrolle und Stellungskämpfe im Vordergrund stehen, setzt der Multiplayer-Modus andere Prioritäten: Eine große Auswahl an Spielvarianten – online wie offline – und Zugänglichkeit sind die Punkte, auf die der Entwickler besonders viel Wert legt. Dazu wurde der originelle Mehrspieleransatz von "Rainbow Six Lockdown", Persistent Elite Creation (PEC), weiter ausgebaut. Der Charaktereditor erlaubt nun mehr und detailliertere Modifikationen an den selbst erstellten Charakteren: Waffen, Kleidung sowie Panzerung von Gliedmaßen, Torso und Kopf wirken sich kampfentscheidend aus. Ein besonderes Feature bietet sich dank der 'Xbox Live Vision'-Kamera: Mit dieser könnt Ihr Euer Abbild in das Spiel integrieren – Ähnliches ist auch für die PS3 geplant. Über Chancengleichheit beim Spiel mit anderen Zockern braucht sich niemand zu sorgen: "Rainbow Six Vegas" schickt Euch automatisch gegen gleichstarke Gegner ins Gefecht. Ob Coop, Deathmatch oder teambasiertes Spiel, im Splitscreen-, System-Link- oder Online-Modus – bei "Vegas" werden selbst Multiplayer-Muffel zu begeisterten Teamzockern. *jw*

Taktik für die Hosentasche
"Rainbow Six Vegas" für PSP



Auf der aktuellen Konsolengeneration wird "Rainbow Six Vegas" nicht mehr erscheinen. Dafür arbeitet ein 50-köpfiges Team in Quebec an einer eigenständigen Handheldversion, die ebenfalls im November ansteht. Hier kontrolliert Ihr kein komplettes Einsatzteam, sondern wechselt zwischen den zwei Rainbow-Soldaten Brian Armstrong und Shawn Rivers. Der Solo-Modus schlägt spielerisch in die gleiche Kerbe wie die großen Konsolen-Versionen: Überlegtes Vorgehen, Deckung und technische Hilfsmittel stehen im Spielmittelpunkt der sechs Szenarien. Der Multiplayer-Part bietet Online- und LAN-Scharmützel für bis zu sechs Mitspieler. Grafisch kann die PSP-Version nicht mit der Xbox-360-Version mithalten - so sind die Levels selbst für Handheld-Verhältnisse spartanisch texturiert und die Charaktermodelle klobig animiert.



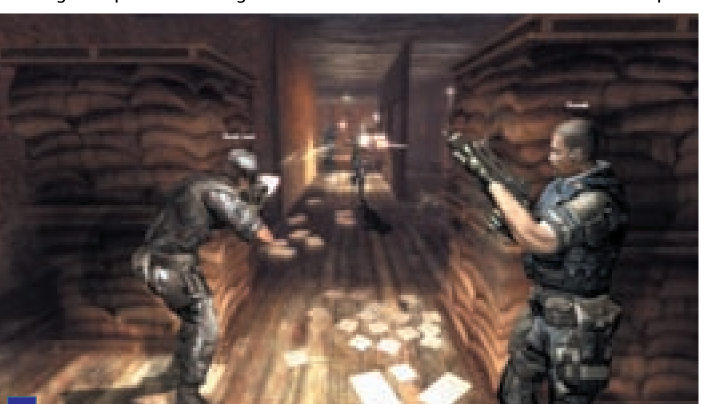
Rainbow Six Vegas

MAN!AC-Prognose

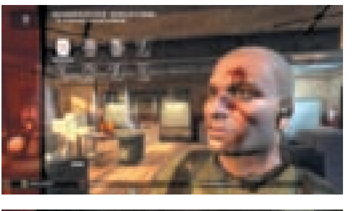
PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

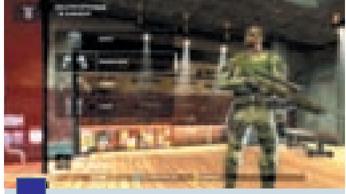
Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	November

"Rainbow Six" ist rehabilitiert: spielerisch und optisch aufwändiger Taktik-Shooter mit umfangreichem Multiplayer-Modus.



PS3 Multiplayer ist nicht gleich Multiplayer: Der Coop-Modus bietet lineare Levels und missionsbasierte Ziele, Teamkämpfe finden dagegen in weiträumigen Arenen statt.





PS3 Soldat nach Maß: Im PEC-Modus rüstet Ihr den Charakter fürs Gefecht.

VIDEO AUF DVD!

Xbox 360 Playstation 3

John Woo presents: Stranglehold

Blei liegt in der Luft: die bombastische NextGen-Action-Orgie im Probespiel.

360 Am Hafen gerät Inspector Tequila ins Kreuzfeuer rivalisierender Schmugglerbanden.

Als erste Details zur interaktiven Fortsetzung des John-Woo-Actionstreifen "Hard Boiled" bekannt wurden, lief Ballerfans zu Recht das Wasser im Munde zusammen: Unter der Mitwirkung der Regisseurlegende entsteht ein Third-Person-Shooter, der Euch in die virtuelle Haut von Chow Yun-Fat schlüpfen lässt und in puncto Zerstörungswut sogar "Black" hinter sich lassen will. Wir durften nun selbst Hand an die Xbox-360-Version der fulminanten Schießerei legen und sind begeistert: Inspector Tequila rennt, springt und hechtet geschmeidig animiert durch luxuriös ausstaffierte Szenarien – die intuitiven Kontrollen fühlen sich so flüssig an, wie Ihr es sonst nur von Ego-Shootern gewohnt seid. Auch die Treffer-Rückmeldung in den Shootouts ist – so makaber es klingen mag – eindrucksvoll: Digitale Gangster zucken im Bleiregen, werden unter der Wucht einer Shotgun-Ladung meterweit durch den Raum befördert und verspritzen ihren roten Lebenssaft nur allzu gern. Im Gegensatz zu geschmacklosen Gewaltorgien wie "Punisher" oder "50 Cent: Bulletproof" zelebriert Ihr keinerlei Kill-moves – im Nahkampf fuchtelt Tequila unbeholfen mit der Knarre herum.

360 Nach Chows Abstecher ins Kasino wird die Spielhölle nicht wiederzuerkennen sein: Ballert das Mobiliar zu Klump und zerlegt die Automaten in ihre Einzelteile.

360 Mit Stil: Die Ballereinlagen versprühen typische John-Woo-Ästhetik.



360 Ihr frönt der digitalen Zerstörung an zig Schauplätzen: Stürmt ein Fischerdorf oder legt miese Spelunken und edle Gourmettempel in Schutt und Asche.

Prominente Handschrift

Dass John Woo eng mit den Entwicklern zusammenarbeitet, merkt man dem Titel deutlich an: Chow Yun-Fat rutscht elegant über den Tresen, slidet ein Treppengeländer hinab oder verschickt während einer Hechtrolle tödliche Grüße. Dass derartige Moves auf Knopfdruck (oder für Einsteiger automatisch) in der 'Tequila Time'-Zeitlupe präsentiert werden, verbessert nicht nur die Spielbarkeit, sondern sieht auch noch genial aus – wie ein neuer John-Woo-Film zum Mitspielen eben. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, zündet Ihr bei Bedarf die 'Tequila Bomb': Die Kamera rotiert um Chow, weiße Tauben flattern auf und Euer Held elimiert alle im Raum befindlichen Gegner auf einen Streich. Auch das Maß an Zerstörung ist imposant: Wir schossen beim Probespiel jede Kachel einzeln von der Wand, jede Tasse separat vom Tisch und rissen schließlich mit dem Raketenwerfer ganze Betonpfeiler und Wände ein – so muss Next-Gen-Action aussehen. *ms*



Tony Hawk's Project 8

Aller guten Dinge sind acht: Das neue Rollbrett-Epos überzeugt mit frischer Technik und gewitzten neuen Ideen.

360 Skater wollen hoch hinaus: Mit genug Schwung klappen an Half- und Quarterpipes spektakuläre Sprünge.

Die Videospielewelt hat viele Trendsport-Titel kommen und vor allem wieder gehen sehen. Nur der Begründer des Subgenres steht seit dem ersten Teil unangefochten an der Spitze und feiert mit jeder Fortsetzung neue Erfolge – Tony Hawk.
Die Entwickler von Neversoft ruhen sich auf ihrem Ruhm nicht aus und denken sich regelmäßig neue Ideen und Ansätze aus. So auch beim ersten direkt für die Next Generation entwickelten Titel: "Tony Hawk's Project 8" ignoriert die direkten Vorgänger "American Wasteland" und "Underground" nicht, orientiert sich aber wieder mehr an den Ursprüngen der Serie.

360 Flott hinterher und immer aufmerksam bleiben: Der "Filmer" gibt Euch Tricks vor, die Ihr für seine Videoaufnahmen erfüllen sollt, was natürlich immer schwerer wird.

Dauerbrenner auf Rollen

Der inzwischen achte Teil stellt die Skater-Karriere in den Mittelpunkt: Als namenloser Frischling ist es das Ziel, sich an die Spitze der Rangliste bei Tony Hawks Talentsuche zu tricksen. Dafür folgt Ihr nicht fix vorgegebenen Missionen oder Handlungsfetzen, sondern rollt völlig frei durch die Stadt. Die ist diesmal ein komplett zusammenhängendes Gebiet, bei dem Ladepausen nicht mehr vorkommen – auch nicht als verkappte Verbindungspfade wie beim Vorgänger. Natürlich trefft Ihr wieder auf Passanten und einige bekannte Sportler, bei denen Ihr Euch Aufgaben abholt, um Geld und Ranglistenpunkte zu verdienen. Dabei geht es serientypisch um das Zeigen cooler Tricks und Combos, die allerdings meist etwas weniger schrill verpackt wurden als noch z.B. bei den "Underground"-Teilen.
Allerdings drängt sich die Vermutung auf, dass bei Neversoft jemand ein Fan der Snowboard-Serie "Amped" ist, denn einige Betätigungen erinnern spürbar an den winterlichen Kollegen. So gibt es nun Fotostellen, bei denen Ihr bestimmte Aktionen zeigen sollt – stilvoll in Szene gesetzt mit einer 'Bild-im-Bild'-Ansicht, bei der Ihr neben dem Hauptgeschehen in einem Fenster zugleich die Kamera-Perspektive seht. Andere Leute fordern Euch dazu auf, ihnen zu folgen und angekündigte Tricks nachzuahmen, während an markierten Stellen existente 'Lines' mit bestimmten



360 Auch am Boden wird getrickst: Manuals und Flatland-Aktionen gehören wie immer mit zum Sortiment.



360 In manchen Gegenden könnt Ihr die Aufstellung und das Aussehen der Gegenstände ändern.

360 Auch diesmal spielt Ihr einen unbekannten Neuling, die prominenten Skater rund um den Namensgeber treten als Aufgabensteller auf.

360 Wie immer sind gelungene Combos der Schlüssel zur hohen Punktzahl: Wer sein Brett allerdings zu lange bearbeitet, riskiert schmerzhafte Stürze.

Übungen wie z.B. Manuals übertroffen werden wollen. Und manchmal geht es darum, Euren Skater mit Absicht ins Unglück zu jagen. Dann schleudert Ihr den armen Tropf vom Brett und lasst ihn böse Crashes hinnehmen – je mehr Knochen sich der Junge beim schmerzhaften Aufprall bricht, desto besser.

Frischer Wind

Die Steuerung blieb gegenüber den Vorgängern unverändert und macht Veteranen den Einsteig leicht, für Neulinge soll ein umfangreiches Tutorial weiterhelfen. Nur für einen spektakulären Neuzugang gilt eine andere Devise: Beim 'Nail the Trick' schaltet Ihr durch Druck auf beide Analogsticks in eine Zeitlupe, während der Ihr besonders exakt agiert. Hier lenkt Ihr nämlich mit jedem Knüppel ein Bein – durch Bewegung nach oben oder unten steuert Ihr die Gliedmaßen und versetzt das Skateboard in Drehung. Wer im richtigen Moment umsteigt, kann so dem Brett eine neue Richtung geben und am Ende wieder wohlbehalten landen. Das klingt etwas merkwürdig, funktioniert aber in der Praxis tadellos und sorgt für interessante neue Trickmöglichkeiten.

Wir konnten die Xbox-360-Fassung etwas länger anspielen und sind davon positiv angetan: Obwohl sichtlich noch nicht fertig, macht die Optik schon jetzt einen guten Eindruck und übertrifft die "American Wasteland"-Portierung um Längen – insbesondere die Charaktermodelle und Animationen sind dank neuen Motion-Capturing-Aufnahmen deutlich lebensechter ausgefallen. Spielerisch gibt's ohnehin kaum was zu meckern, weshalb "Project 8" aller Voraussicht nach wieder ein Trendsport-Highlight setzen wird. *us*

Der doppelte Tony
Nintendo-Besitzer wagen den "Downhill Jam"



Wii geschaffen für die Remote: Der "Downhill Jam" ist exklusiv für die Nintendo-Hardware.

Bei Activision hat man die Zeichen der Zeit erkannt: Statt krampfhaft zu versuchen, "Project 8" auch auf die ausgefallene Hardware von Nintendo zu portieren, bekommen sowohl DS als auch Wii kurzerhand ein eigenes "Tony Hawk" verpasst, das besser zu den Möglichkeiten der Konsolen passt. Beim "Downhill Jam" stehen darum nicht wie üblich möglichst eindrucksvolle Tricks im Mittelpunkt: Stattdessen fahrt Ihr waghalsige Rennen in bunten Szenarien. Das Grundprinzip (möglichst schnell und als Erster am Ende des Bergs ankommen) ist natürlich nichts Revolutionäres und gab es z.B. vor rund zehn Jahren in sehr ähnlicher Form beim PSone-Oldie "ESPN Extreme Games", kommt aber vor allem beim Wii gut zur Geltung. Den Remote-Teil des innovativen Controllers haltet Ihr wie bei "Excite Truck" seitlich und lenkt damit Euren Skater – das ist etwas gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber bald ordentlich und erfüllt zweifellos mehr den 'Kann jeder gleich spielen'-Gedanken als der serientypischere "Project 8"-Kollege.

Tomy Hawk´s Project 8



Entwickler:	Neversoft, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober

Das Skateboard-Epos besinnt sich auf seine Wurzeln: Dank frischer Technik und guten Ideen wird's wieder ein Hit.



360 Die Charaktermodelle wurden komplett neu konstruiert und bewegen sich noch realistischer.



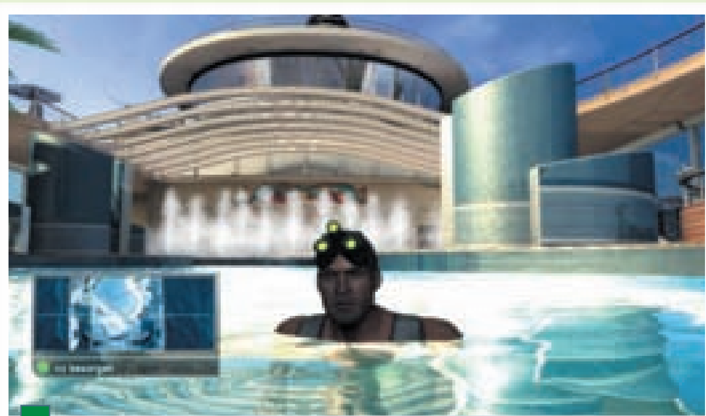
360 Eigenbau inklusive: Bestimmte Flächen dürft Ihr nach eigenem Wunsch mit Rampen und Rails gestalten.



Splinter Cell Double Agent

Nicht mehr lange und Sam Fisher spioniert wieder. Wir haben den Doppelagenten auf einem letzten, ausführlichen Probespiel begleitet.

"Splinter Cell" ist ein Spiel um die perfekte Tarnung. Und in "Double Agent" wird sich gleich zweifach versteckt: Körperlich vor dem Fußvolk in einer Mission und geistig vor den Terroristen im infiltrierten Hauptquartier. Als Doppelagent muss Sam Fisher um jeden Preis seine wahre Identität schützen – nicht gesehen werden, ist zweitrangig. Darum, und weil bei Tageslicht die Levels sowieso viel schöner aussehen, haben sich die Entwickler die Helligkeitsanzeige gleich ganz gespart. Stattdessen gibt ein farbiger Punkt (grün, gelb, rot) Auskunft, ob Euch ein Gegner entdeckt hat oder nicht. Sichthilfen braucht es ebenfalls nicht. Zumindest werdet Ihr einen Großteil der Missionen ohne Nachtsichtgerät auskommen müssen. Im heißen Kinshasa bekommt Ihr das genaue Gegenteil geliefert: eine Sonnenbrille, um Euch vor gleißendem Licht zu schützen.



360 Mehr als Licht und Schatten: Die Szenarien sind abwechslungsreich und meist farbenfroh gestaltet. Beachtet die Spiegelung auf der Wasseroberfläche.

Der doppelte Fisher

In der ersten Mission ist noch alles beim Alten: Sam soll im Auftrag der NSA ein geothermisches Kraftwerk in Island ausspionieren. Begleitet wird der Agent von einem jüngeren Kollegen. Die KI-Gesellschaft hat seine Vorteile: Der Kumpan hilft via Räuberleiter auf erhöhte Plattformen, schaltet Gegner aus und deaktiviert das lästige Sicherheitssystem. Für den Altmeister gibt es dennoch genug zu erledigen und schließlich hängt Sam nach gelungener Infiltration mit dem Kopf nach unten über einer haushohen Rakete und macht sich an dessen Leitsystem zu schaffen. Das Hacken von Computersystemen aller Art läuft nach bekanntem "Chaos Theory"-Muster ab: Aus vier Reihen schnell rotierender Zahlen gilt es, mit etwas Glück und guter Beobachtungsgabe die richtige Ziffernkombination zu entschlüsseln. Leider erlebt der Jungspund das glorreiche Ende der Mission nicht – im Kugelhagel aufgeschreckter Wachen sehen wir den

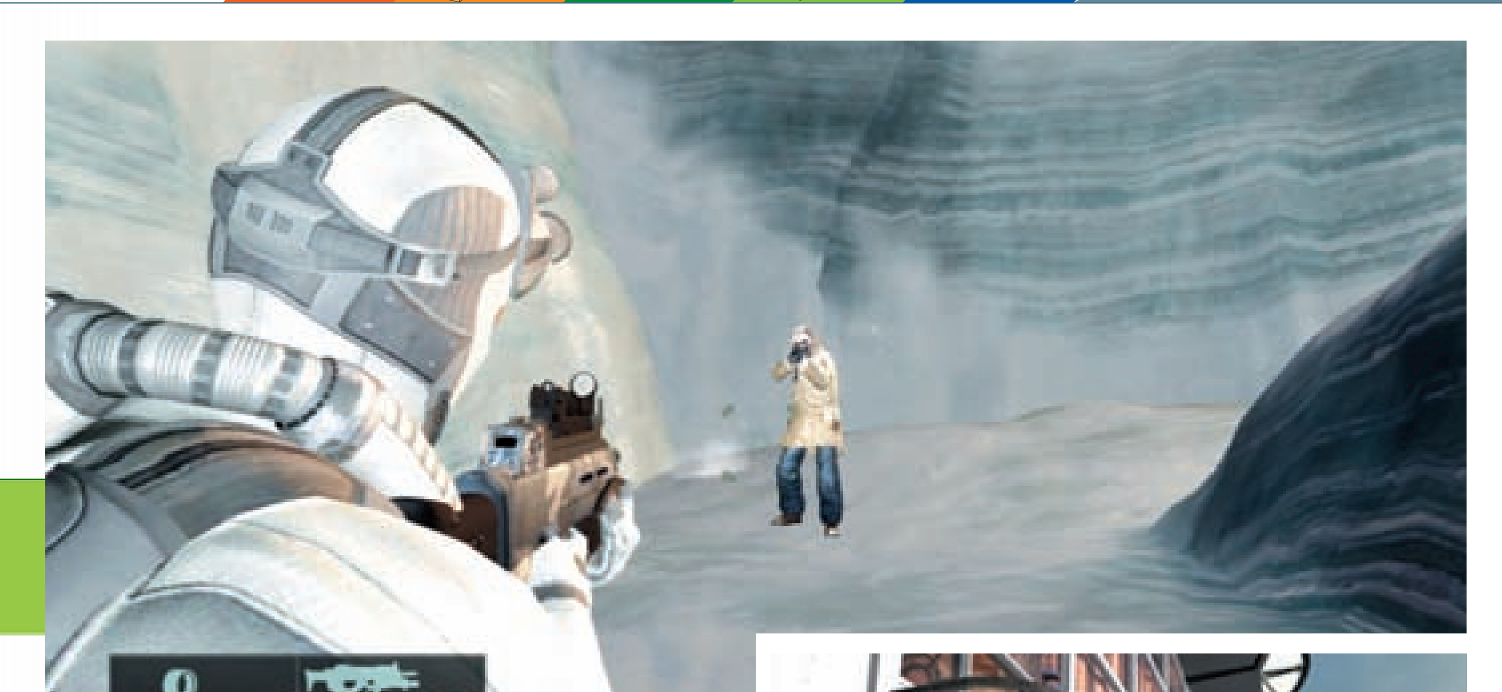
360 In typischer Pose kauernd wartet Fisher auf sein nächstes Opfer. Sobald das Aktionssymbol erscheint...



360 ...greift der Agent blitzschnell nach dem Gegner und zieht ihn zu Boden...



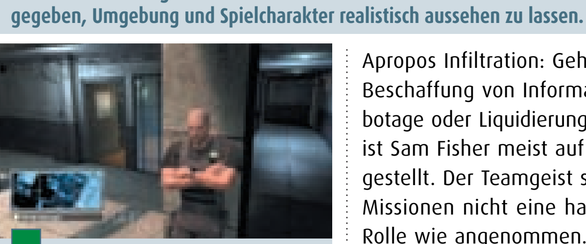
360 ...wo der überrumpelte Söldner im Würgegriff geduldig die Befragung über sich ergehen lassen muss.



360 Im arktischen Eis gibt es kaum Verstecke. Schnell greift man zur Waffe, um sich der Gegner zu entledigen. Doch Vorsicht: Es gibt keine Lebensleiste mehr.



360 Jetzt bloß keine falsche Bewegung! Das grüne Lämpchen an Sams Schutzweste zeigt, wie gut Ihr getarnt seid. Bei grün seid Ihr so gut wie unsichtbar.



360 Ein echter Hingucker: Grafisch haben sich die Entwickler wieder alle Mühe gegeben, Umgebung und Spielcharakter realistisch aussehen zu lassen.

360 Cool und unauffällig: In der Terrorbasis lehnt sich Sam lässig an die Wand.

Agenten sterben. Es wird nicht der letzte Freund sein, den wir im Laufe des Abenteuers beklagen.

Vom Kraftwerk geht es direkt ins Kittchen. Per Undercovereinsatz soll Sam das Vertrauen des Verbrechers Jamie Washington gewinnen und mit dessen Hilfe die Terrororganisation John Brown's Armee infiltrieren. Der angezettelte Aufstand läuft jedoch nicht wie geplant und bald steht der NSA-Agent vor einer schwierigen Entscheidung: Opfert er das Leben eines Strafvollzugsbeamten, um Jamie die Flucht zu ermöglichen? Das Spiel lässt Euch freie Hand – auch ohne Jamie kann Sam bei den Terroristen einsteigen, wird dann aber misstrauisch beäugt. Vertrauen ist jedoch elementarer Bestandteil des Spiels: Vertrauen in die Verbündeten, Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und Vertrauen, das Richtige zu tun. Nur ist das Richtige nicht immer auch das Sinnvollste für den erfolgreichen Ausgang einer Mission. Sam kann sich in viele brenzlige Situationen manövrieren, indem er Unschuldigen hilft oder sich weigert, eine Zielperson zu töten. Skrupel sind auch im Umgang mit den Terrorbrüdern angebracht: Einige wachsen Euch im Laufe des Abenteuers richtiggehend ans Herz. Legt Ihr sie nun herein, werden sie vielleicht kaltblütig umgelegt. Ihr solltet Eure Aktionen gründlich überdenken – sofern Euch Zeit dafür bleibt. Vor allem im Hauptquartier ist Euch ein strenges Zeitlimit gesetzt. Während diesem könnt Ihr diverse Aufgaben für beide Parteien (die NSA und JBA) erledigen. Alle Ziele bei "Double Agent" sind optional. Entscheidend ist nur, wem Ihr Euer Vertrauen schenkt, und dass Ihr Euch nicht beim Spionieren erwischen lasst. Dabei hilft die Ausrüstung: Ein Radar in Form eines Satellitenbilds zeigt Euch die Position der Gegner, ein Gerät, um Fingerabdrücke zu kopieren, Stimmrecorder und Irisscanner – eben all die nützlichen Gerätschaften, die es braucht, um sich Zugang zu verbotenen Bereichen zu verschaffen.

Apropos Infiltration: Geht es um die Beschaffung von Informationen, Sabotage oder Liquidierung eines Ziels, ist Sam Fisher meist auf sich alleine gestellt. Der Teamgeist spielt in den Missionen nicht eine halb so große Rolle wie angenommen. Gelegentliche Duo-Aktionen beschränken sich im Solo-Modus meist auf ein Minimum. Aber dafür gibt es ja einen umfangreichen Mehrspieler-Part. *jw*

Splinter Cell Double Agent



Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November

Exzellente Spielbarkeit gepaart mit frischen Ideen: Gelungenes Vertrauens-Feature, Teamaktionen gibt es jedoch kaum.



Eragon

Monster, Elfen, Zwerge – und Ihr seid mittendrin: Hebt mit Drachenmädchen Saphira ab zu einem turbulenten Fantasy-Abenteuer!



360 Seit sie von Durza mit einem Bann belegt wurden, sind die bulligen Urgals willige Schläger des Königs.

Elfen, Zwerge und andere halbmenschliche Völker gehören ebenso zur Standard-Ausstattung eines Fantasy-Romans wie Orks oder zumindest Ork-ähnliche, marodierende Horden, die im Auftrag ihres bitterbösen Herren Siedlungen brandschatzen und Helden tranchieren. Erstaunlich kurz kommen dagegen in der fantastischen Literatur die allseits beliebten Schuppentiere. Vielleicht aus genau diesem Grund feierte der (damals gerade mal zarte 15 Lenze junge) Christopher Paolini mit seinem Roman "Eragon" weltweite Erfolge – denn als letzter Drachenreiter durchpflügt der namensgebende Teenager-Held den Himmel Alagaesias auf dem Rücken eines geflügelten Reptils. Zusammen mit Drachendame Saphira sowie Mentor Brom ist er auf der Suche nach Verbündeten im Kampf gegen König Galbatorix – Letzterer wird in der für Jahresende anstehenden Verfilmung von John Malkovich gespielt, den griesgrämigen Brom dagegen mimt Jeremy Irons.



Entwickler:	Stormfront, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
D-Termin:	November

Das Spiel zu Film und Buch konfrontiert Drachenreiter Eragon sowie Flatter-Echse Saphira mit prügelfreudigen Action-Heerscharen.



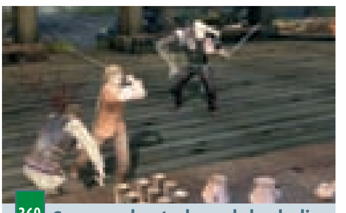
360 Nach dem Tod seines Mentors Brom (alias Jeremy Irons) reist Eragon mit dem kämpferisch nicht minder versierten Murtagh (auf der Treppe oben).

Haudrauf-Epos

Weit weniger feinsinnig als die Buchvorlage des inzwischen 23-Jährigen Paolini (arbeitet gerade an Teil 3) ist das Spiel zur Verfilmung: Wie die "Herr der Ringe"-Keilereien setzt auch der digitale "Eragon" vor allem auf hieb- und stichfeste Action. Kein Wunder, immerhin ging das martialisch-fantastische Schlachtfest durch dieselben Hände: Wieder waren es die amerikanischen Stormfront-Studios, die den Darstellern (hier rund um Newcomer Edward Speleers) interaktives Leben einhauchten. Ab sofort hören Eragon und seine Begleiter Brom bzw. Murtagh (immer zu zweit unterwegs) auf Euer Pad-Kommando, lassen tüchtig die Schwerter kreisen, setzen ihren Widersachern mit fixen Beat'em-Up-Kombinationen zu und zücken auch gerne mal den Bogen, um angreifende Soldaten, die finsteren Ra'zac, vierschrötige Urgals oder den Schatten Durza mit Pfeilen zu spicken. Außerdem versteht sich Eragon als angehender Drachenreiter auf Magie: Bemüht Schulter- und Aktionstasten, um mit einem Energiestoß dicke Urgals von einem Pier zu schubsen oder aus über den Boden verstreutem Unrat Brücken zu formen. Außerdem dürft Ihr jederzeit um Beistand bitten: Einfach während einer laufenden Partie das zweite Pad einstöpseln, und schon wird der Solospieler zum Teamplayer! *rb*



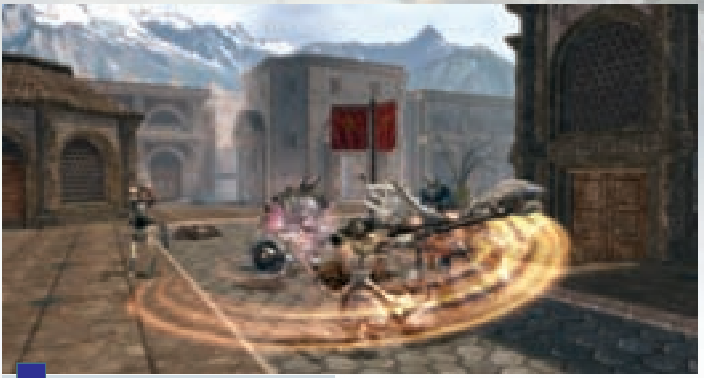
360 Wurde von Eragon aufgezogen und ist jetzt telepathisch mit ihm verbunden: die eifersüchtige Saphira.



360 Gegner-schnetzeln-und-durch-die-Luft-schmeißen ist ihr Liebstes: Eragon an der Seite von Ex-Drachenreiter Brom.

Untold Legends: Dark Kingdom

Erfahrungspunkte-Jäger wetzen die Messer: Sony Online katapultiert das Action-Rollenspiel in die nächste Generation.


PS3 Das neue Echtzeit-Kampfsystem wurde an Prügelspielen orientiert.

PS3 Der flinkeste, aber auch schwächste der drei Charaktere: Die Scout-Dame kämpft mit zwei Schwertern, schmeißt aber auch mal das Level-Inventar um sich.


PS3 Einer der sieben PS3-Cell-Chips berechnet aufwändige Partikeleffekte wie Rauch und Nebel.

Die Gier des Spielers nach mehr Reizen, wo es nur geht – das gehört zu den beliebtesten, weil erfolgreichsten Designer-Kniffen, und nirgendwo greift es so gut wie beim Action-Rollenspiel. Was mit dem streitlustigen Konsolen-Ableger von Biowares ehemals storylastiger PC-Serie "Baldur's Gate" begann, hat sich längst zum eigenen Genre gemausert. Ungewöhnlich, dass jetzt eine ursprünglich auf dem Sony-Handheld beheimatete Serie einen Ableger für die PS3 bekommt – üblicherweise funktioniert das anders herum. Klar, dass man sich bei Sony Online eifrig darum bemüht, die Marke PS3-gerecht aufzumotzen: So hat man u.a. an die Stelle der genretypischen Dreiviertel-Ansicht die Verfolgerspektive treten lassen – überhaupt erfährt der Titel eine Rundum-Renovierung, von der Kamera über die Spieltechnik bis hin zur Erzählweise.

Heldenhafte Geschichten

Derweil die Hosentaschen-Legenden noch mit Handlungs-Häppchen geizten, soll "Dark Kingdom" durch aufwändige Zwischensequenzen den nötigen Story-Kick bekommen – einen Story-Kick aus der Feder von "Dungeons & Dragons"-Autor Keith Baker (u.a. für die beliebte Kampagnenwelt "Eberron" verantwortlich) und diversen Sony-Pictures-Autoren. Aber Krieger, Magier und schnuckeliges Scout-Mädel haben noch mehr auf dem Kasten als nur einen interessanten Hintergrund: Nicht nur, dass die drei 'Neuen' wie die Meister mit Axt, Stab und zwei Schwertern (gleichzeitig) um sich prügeln – nein, sie sind (wie ihre PSP-Kollegen) auch noch äußerst lernfähig. Wer fleißig Punkte erkämpft, der kauft per Fertigkeitsbaum neue Talente bzw. Zaubersprüche – und trägt so dafür Sorge, dass sein Überleben nicht nur von dicken Waffen und schicker Schutzkleidung abhängt. Letzterer hat man in "Dark Kingdom" übrigens besondere Aufmerksamkeit gewidmet: Dank neuartigem 'True Clothing'-System sollen sich sexy Amazonenfummel und Waffenrock wie echte Klamotten verhalten. Immerhin hat man für den modischen Zauber eigens einen der sieben Cell-Chips abgestellt. Ganze drei verwendet man auf die Simulation komplexer Physik, außerdem kommen je einer bei Partikeleffekten, Wasser und akustischer Untermalung zum Einsatz. *rb*



Untold Legends: Dark...

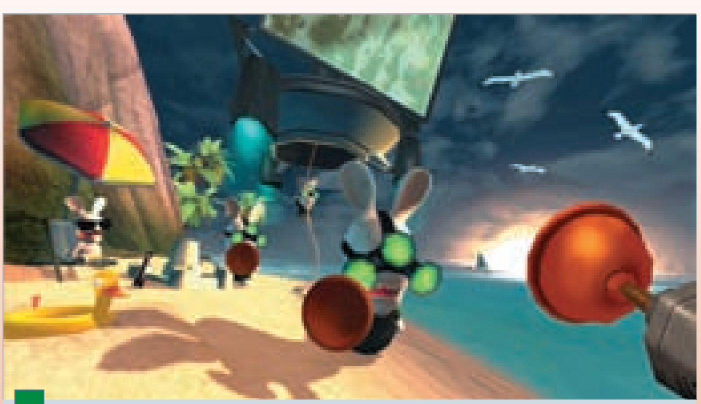
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

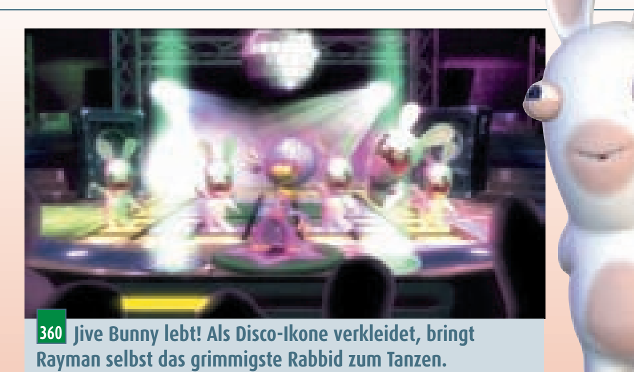
PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Sony Online, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	unbekannt

Action-Rollenspiel mit Beat'em-Up-inspiriertem Kampfsystem und tollen Effekten – weckt die Sammelleidenschaft in Euch!

Rayman Raving Rabbids


360 Die Zeit der Revanche naht: Wer mit "Splinter Cell"-Hauptfigur Sam Fisher einfach nicht warm wird, kann seine Aggression an den tierischen Vertretern auslassen.


360 Jive Bunny lebt! Als Disco-Ikone verkleidet, bringt Rayman selbst das grimmigste Rabbid zum Tanzen.

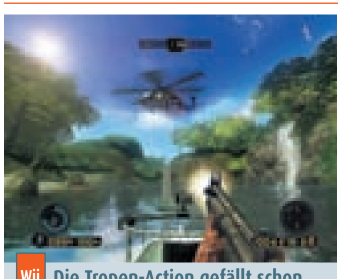
Für Rayman hat es sich vorerst ausgehüpft: Sein neuestes Abenteuer, bei dem der gliedmaßenlose Held sich mit fiesen Cartoon-Langohren herumschlagen muss, ist nämlich gar kein Jump'n'Run mehr – stattdessen steckt Ihr mitten in einer der schrägsten Minispiel-Sammlungen überhaupt.

Rayman sitzt in der Patsche, denn die fiesen "Raving Rabbids" haben ihn gefangen genommen. Um aus der misslichen Lage zu entkommen, muss er das Vertrauen seiner Kerkermeister erringen, indem er an unterschiedlichen Wettkämpfen teilnimmt. Rund 70 abgedrehte Prüfungen warten auf Euch: In einer Disco tanzt Ihr im Takt zur Musik, auf dem Feld tretet Ihr zum Seilspringen an. In witzigen Lightgun-Shooter-Szenarien stopft Ihr den pelzigen Quälgeistern mit Saugnäpfen das Maul oder füllt sie kurzerhand mit Karottensaft ab. Letztere Betätigung ist ein Paradebeispiel für die Nutzung der Wii-Fernbedienung: Mit dem Controller zielt Ihr nicht nur auf die Langohren, sondern müsst durch fleißiges Pumpen den Druck Euer Spritze aufbauen.

Auf der Games Convention konnten wir den skurrilen Spaß antesten und waren begeistert: Das Grundkonzept ist zwar nicht sonderlich innovativ, durch die gewitzte Steuerung und humorige Inszenierung macht's aber mächtig Laune. Wir sind gespannt, wie sich die Fassungen für Konsolen mit traditionellen Pads letztlich spielen...



Far Cry: Vengeance

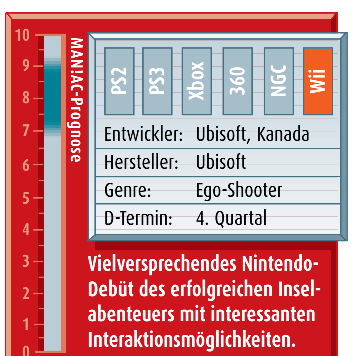

Wii Die Tropen-Action gefällt schon jetzt mit schicken Wassereffekten.


Wii Auch ohne Waffen bringt Ihr Gegner dank Wii Remote in Bedrängnis.

Die Erfolgsgeschichte geht weiter: Pünktlich zum Wii-Launch beglückt Ubisoft den Spieler mit einem neuen Tropenabenteuer. "Far Cry: Vengeance" verknüpft die "Instincts Evolution"-Spielelemente der Xbox-Fassung mit einer neuen Story.

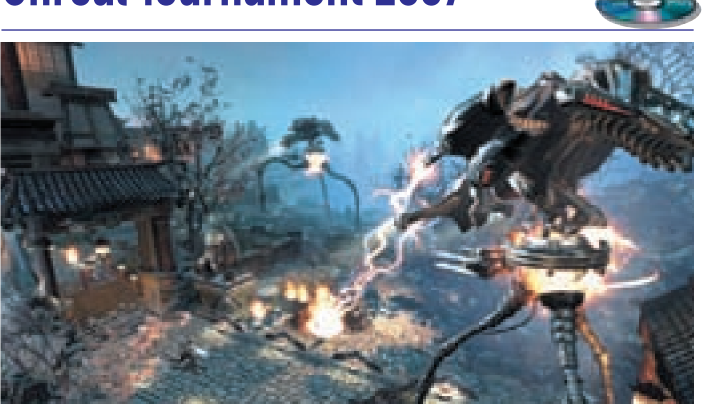
Der Spielablauf wurde aufwändig auf die Wii-Fernbedienung abgestimmt, die Nunchuk-Steuerung verspricht ein umfangreiches Bewegungsrepertoire. Jack Carver balanciert auf schmalen Vorsprüngen oder wirft präzise mit Granaten. Auch Fahrzeuge dürft Ihr steuern. Ein Zwei-Spieler-Modus rundet die Dschungel-Action ab.

Bleibt abzuwarten, ob die Rechenpower des Wii ausreicht, um die anspruchsvolle Insellandschaft angemessen umzusetzen.



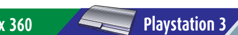
Unreal Tournament 2007

VIDEO AUF DVD!

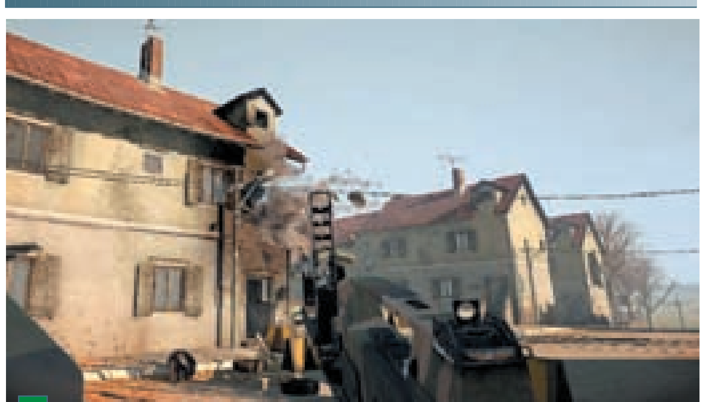

PS3 Wenn der Darkwalker zuschlägt, bleibt kein Stein auf dem anderen: Das coolste Gefährt der insektoiden Necris-Rasse kann Matches allein entscheiden.

Auf der Games Convention konnten wir neue Spieleindrücke zu Epics Ego-Schlachten sammeln: Die aus ca. 50.000 Polygonen modellierten Waffen beeindruckten mit massig Details, das Hoverboard (für lange Laufwege) mit stylischen Tricks und derben Unfällen. Besonders wichtig in "UT 2007" sind die Fahrzeuge: Im fetten Leviathan pulverisiert Ihr Feinde mit der Mega-Gun, im fliegenden Raptor eskortiert Ihr andere Panzer.





Battlefield: Bad Company



360 Die Entwickler versprechen eine zu neunzig Prozent zerstörbare Spielwelt. Anstatt akkurat zu zielen, sprengt Ihr einfach das gegnerische Versteck.

Entwickler Digital Illusions schickt NextGen-Söldner hinter feindliche Linien: Während sich Solisten durch kinoreif inszenierte Missionen ballern, erfreuen sich Online-Zocker am serientypischen Sandkasten-Spielprinzip. Dank eigens entwickelter 'Frostbite'-Engine bewegt Ihr Euch durch eine zerstörbare Umgebung, die zum Experimentieren einlädt und dem Spielverlauf dadurch eine ungeahnte Dynamik verleiht.



MANIAC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Digital Illusions
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2. Quartal 2007

Ab auf den Spielplatz! Massig zerstörbare Objekte sorgen im Söldner-Krieg für Abwechslung im Spielverlauf.



Azenta's World



360 Azenta steht im Wald: Optisch erinnert uns die bunte Fantasywelt an Rares "Kameo". Hier und da fehlen aber noch hochaufgelöste Tapeten.

Aus deutschen Landen kommt ein NextGen-Action-Adventure, das Euch in die Polygonhaut von Heldin Azenta steckt. Ihr müsst einen diebischen Küchenjungen zur Strecke bringen und seid auf skurrile Helfer angewiesen: eine tollpatschige Ritterrüstung und ein grobschlächtiger Troll. Letzeren dirigierten wir beim Probespiel mit Leckerlis durch ein Wichteldorf, stets darauf bedacht, dass der Rüpel kein Häuslein zertrampelt – putzig.



MANIAC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Wii

Entwickler:	Emerging Ent., D
Hersteller:	Emerging Ent.
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2008

Ebenso farbenfrohes wie friedliches Action-Abenteuer, das noch auf Publisher-Suche ist – hoffentlich klappt's.



Sony serviert

Die Playstation 3 kommt erst im März 2007. MAN!AC fragt nach.

Auf der Games Convention hieß es noch, die Playstation 3 werde hier zu Lande planmäßig am 17. November erscheinen. Wenige Tage später gab Sony kleinlaut bekannt: Zum Weihnachtsgeschäft 2006 werden nur USA und Japan bedient. Der Starttermin für Europa ist auf März 2007 verschoben. Dass wir die PS3 erst Monate später in den Händen halten werden, hat einen banalen Grund: Produktionsprobleme beim für Blu-ray benötigten 405-nm-Laser. Sony kommt nicht mit der Fertigung der blauen Laser-Dioden nach und kann die geplante Stückzahl von vier Millionen Konsolen nicht halten. Die auf 2,4 Millionen geschrumpfte Liefermenge für 2006 entschloss Sony auf die wichtigeren Märkte USA und Japan zu verteilen. Doch auch hier wird nicht jeder Käufer eine PS3 mit nach Hause nehmen: In Japan sind zum Start 100.000 Geräte, in den USA 400.000 Einheiten verfügbar. Abgesehen vom verletzten Stolz: Was bedeutet die Verschiebung für Software-Hersteller, Händler und Konsumenten in Deutschland? Wir haben den betroffenen Parteien auf den Zahn gefühlt. *jw/os*

Sony

Kein Komentar – so die Antwort aus dem Hause Sony. Die deutsche Konzern-Niederlassung wollte und durfte sich nicht zum verschobenen Europa-Termin äußern. Nur Playstation-Vater Ken Kutaragi ist befugt, einen offiziellen Kommentar abzugeben. Grundlegenden Fragen sind wir dennoch nachgegangen. Im Folgenden die von uns recherchierten Fakten:

Hat die Mehrwertsteuer-Erhöhung Auswirkungen auf den PS3-Preis?
Nein, der Verkaufspreis von 499 bzw. 599 Euro bleibt auch für März 2007 bestehen. Die Mehrwertsteuer-Erhöhung wird komplett von Sony getragen.

Sind Sonderaktionen zum Europastart geplant?
Höchstwahrscheinlich. Sony und dessen Werbepartner stehen deswegen aktuell in Verhandlungen.

Werden die Launch-Spiele zum Europastart überarbeitet?
Grundsätzlich werden Spiele nicht nochmals überarbeitet, da für die weltweiten Märkte nur eine Version geplant ist. An einigen Titeln wird dennoch nachgebessert, um beispielsweise etwaige technische Fehler auszumerzen.

Microsoft

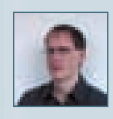
Sony schweigt, nicht aber sein direkter Konkurrent. Microsoft ließ es sich nicht nehmen, die Terminverschiebung der PS3 zu kommentieren:

"Wir wissen, wie groß die Herausforderung einer weltweiten Markteinführung ist. Deswegen ist es keine Überraschung, dass Sony mit unerprobten Komponenten im System von den ursprünglich verlautbarten Launch-Plänen in Europa Abschied nehmen muss.

Für uns ist Europa ein Kernmarkt. Aus diesem Grund konnten Spieler hier vom ersten Tag an Xbox 360 erleben und wir sind sicher, dass wir ein starkes Weihnachtsgeschäft 2006 erleben werden – unabhängig davon, welche Wettbewerber im Markt sind oder nicht. Die Xbox-360-Plattform bietet zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft 160 High-Definition-Games, inklusive "Viva Pinata" von Rare, "Gears of War" von Epic, "Pro Evolution Soccer 6" von Konami und "FIFA 2007" von EA, den schnell wachsenden und zuverlässigen Online-Dienst Xbox Live, einen optionalen HD-DVD-Movie-Player und ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis. Diese Faktoren werden uns helfen, unser Ziel zu erreichen, bis Ende des Jahres weltweit zehn Millionen Systeme verkauft zu haben."

Das meint die Redaktion

Auch wir sind Zocker. Dementsprechend fühlen wir uns von der Geschäftspolitik von Sony gegenüber den Europäern geohrfeigt. Wieder einmal hat der Konzern seine Versprechen gebrochen. Als Branchenkenner sollten wir es besser wissen, enttäuscht sind wir trotzdem. Mit der PS3-Verschiebung setzt Sony ein klares Zeichen: Globalisierung ja, aber nur mit den wichtigsten Märkten. Der Imageschaden für Sony ist nicht von der Hand zu weisen und der Konzern tut wenig, um das abzuschwächen. Im Gegenteil: Statt Klartext zu reden, schweigt Sony. Europäische Zocker fühlen sich vor den Kopf gestoßen. Vorteile, etwa durch überarbeitete Konsolen oder Spiele, haben wir in Deutschland durch die Verschiebung auf März 2007 nicht.



Probleme bei der Produktion – was bedeutet das für Blu-ray-Player?

Christoph Steinecke, Chefredakteur *audiovision*

Die geschrumpfte Liefermenge resultiert aus Produktionsproblemen beim für Blu-ray benötigten 405-nm-Laser. Bislang wurde das Blu-ray-Herzstück im Labor gefertigt. Solange man nur vier- oder fünfstellige Stückzahlen benötigt, ist das auch kein Problem. Doch die für die Massenfertigung von Sony in einem Joint Venture mit Nichia errichteten Produktionsanlagen (eine Art Ofen, in der Kristalle gezüchtet werden) bringen noch nicht den ursprünglich angepeilten Durchsatz. Auch Pioneer veröffentlicht bei uns ihren Blu-ray-Player erst im Frühjahr 2007. In den USA geht's schon im Oktober los. Welche Firma welche Stückzahlen bekommt, hat natürlich auch politische Hintergründe. Im Allgemeinen sind die Anbieter von 'normalen' Blu-ray-Playern von den Produktionsengpässen weniger betroffen, da die Stückzahlen ihrer Geräte zwischen 10.000 und 20.000 liegen und nicht wie bei der PS3 im Millionen-Bereich.



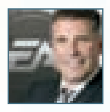
Europa ab

Software-Hersteller

Auskunftsfreudiger als Sony zeigten sich die Dritthersteller. Lest nachstehend, was EA, Sega & Co. vom PS3-Europa-Debakel halten.

Wann haben Sie von der PS3-Verschiebung in Europa erfahren?
EA: Als sie öffentlich bekannt gegeben wurde.
Sega: Wir wurde umgehend von der Verschiebung unterrichtet.

Was bedeutet die Verschiebung für Ihr Unternehmen? Wie gleichen Sie die zu erwartenden Umsatzverluste aus?



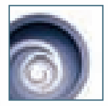
Thomas Zeitner, Geschäftsführer Electronic Arts

EA: Electronic Arts ist in jedem Fall gut aufgestellt, denn sowohl für die PS3 als auch für den Wii von Nintendo und die Xbox 360 von Microsoft haben wir ein starkes Portfolio an Spielen.



Markus L. Wiedemann, Managing Director SEGA Germany GmbH

SEGA: Wir sehen der Verzögerung sehr entspannt entgegen. Für dieses Jahr war von Anfang an nur mit einer geringen Hardware-Verfügbarkeit zu rechnen, demzufolge haben wir unsere Prognosen in einem realistischen Rahmen gehalten – die Umsatzverluste im Quartal bleiben also absolut überschaubar und bereiten kein Kopfzerbrechen. Wir sehen bei den Umsatzbringern im Weihnachtsgeschäft deshalb eher Titel wie "Sonic The Hedgehog" für Xbox 360 oder auch ein "Super Monkey Ball: Banana Blitz". Mit "Medieval 2: Total War" stammt unser größter Titel in diesem Jahr zudem aus dem PC-Sektor.



UBISOFT: Die Verschiebung des Starts der PS3 in Europa wird sich auf unsere Verkäufe 2006/2007 nur geringfügig auswirken. Zum einen erwartet Sony, dass sich die PS3 bis Ende März weltweit sechs Millionen Mal verkaufen wird, so dass wir insgesamt gesehen mit guten Verkäufen unserer Spiele für die PS3 rechnen können. Zum anderen wird das Fehlen der PS3 während der Weihnachtszeit im europäischen Markt durch Microsofts Xbox 360 und Nintendos Wii gut aufgefangen werden, da Ubisoft acht neue Titel für Wii und vier neue Titel für Xbox 360 veröffentlichen wird. Außerdem können wir durch die Verschiebung der PS3 mit einem höheren Absatz unserer PS2-Versionen von Spielen wie "Rayman Raving Rabbids", "Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent" und "Jagdfieber" rechnen.

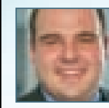
Welche Auswirkungen hat die Verschiebung auf Ihre Unternehmensstrategie hinsichtlich der Unterstützung von den einzelnen Systemen?
EA: Dies hat darauf keine Auswirkungen. Wir unterstützen alle drei Konsolen mit einem außerordentlich starken Portfolio.
SEGA: An unserer Grundausrichtung ändert sich nichts – wir werden ja in den USA und in Japan wie geplant zum PS3-Launch mit mehreren Titeln vertreten sein. Dies bleibt auch zukünftig unsere Philosophie: Sega wird zum Start jeder neuen Hardware von Anfang an Software liefern. So bereits geschehen auf Nintendo Gamecube, PSP, Nintendo DS und Xbox 360.

Wäre es Ihnen lieber gewesen, Nintendo hätte den Wii verschoben und die PS3 wäre planmäßig im November erschienen?
EA: Diese Frage stelle ich mir nicht.
SEGA: Das hätte für uns in Deutschland kaum Auswirkungen gehabt. International gehen wir sowohl bei Nintendos Wii als auch bei der PS3 von einem erfolgreichen Japan-Start aus und sind dementsprechend früh mit Spielen präsent. Die Sega-Spiele für PS3 und Wii werden somit unabhängig vom Release-Termin der beiden Konsolen ihre Fans und Käufer finden.

Welche Auswirkungen hat die PS3-Verschiebung auf den europäischen Markt? Fühlen Sie sich wieder mal als "die Dummen"?
EA: Wir bedauern die Verschiebung des Starttermins der PlayStation 3 in Europa sehr, haben sich doch schon viele Verbraucher im Rahmen von Vorverkaufsaktionen den Anspruch auf eine PS3 gesichert. Es bleibt abzuwarten, inwieweit die Wettbewerber von Sony nun ihrerseits diese Verschiebung für das Weihnachtsgeschäft in Europa werden nutzen können.
SEGA: Nein, in keinster Weise. Die momentane Enttäuschung kam ja nur aufgrund einer im Nachhinein etwas zu optimistischen Einschätzung seitens Sony zustande. Wir können gut mit der Verschiebung leben und haben auch nicht vergessen, dass wir auf den PAL-Release der PS2 seinerzeit deutlich länger warten mussten. So gesehen hat sich die Wartezeit für PAL-Spieler eigentlich verkürzt – auch wenn das nun nicht mehr so wahrgenommen wird.

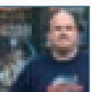
Händler

Die Wut der Konsumenten über den verschobenen PS3-Termin bekommen hauptsächlich die Händler ab. Media Markt, Saturn und Amazon.de bieten ihren Kunden deshalb die Möglichkeit, von Vorbestellungen zurückzutreten. Gleichzeitig haben viele Händler ihre Vorbestell-Aktionen verlängert.



Bernhard Taubenberger, Media-Markt-Unternehmenssprecher

"Sony Computer Entertainment Europe hat vor einigen Tagen bekannt gegeben, dass die Playstation 3 erst im März 2007 in Europa an den Start geht. Die Vorverkaufsaktion von Media Markt wurde deshalb entsprechend verlängert – vom ursprünglichen Aktionszeitraum-Ende 31. Oktober auf nun 31. Januar 2007. Kunden, die aufgrund der Verschiebung von ihrer Vorbestellung zurücktreten möchten, können dies selbstverständlich jederzeit tun und erhalten die geleistete Anzahlung in voller Höhe ausbezahlt."



Michael Nunheim, Geschäftsführer Mowin Entertainment

Was halten Sie von der Verschiebung?
Man sieht als Erstes die (Un-)Wichtigkeit des europäischen Marktes. Ansonsten bin ich natürlich genauso enttäuscht wie jeder andere auch, der sich auf die Konsole gefreut hat.

Wie reagieren die Kunden?
Die Enttäuschung war groß und die Reaktionen negativ. "Das war doch wieder klar, dass bei uns verschoben wird" oder ähnliches war nicht nur einmal zu hören. Es gab aber keinen einzigen Kunden, der seine PS3 abbestellt hat. Wir haben seit Verschiebung sogar noch weitere Vorbestellungen erhalten.

Raten Sie zum Import einer Konsole?
Wir hatten am Tag der Verschiebung enorme Nachfrage nach einer US-PS3, auch weil Sony immer wieder über Codefree-Software gesprochen hat. Das Hauptproblem wird aber sein, dass bei 400.000 angepeilten US-Geräten der Preis für ein Import-Gerät sicherlich deutlich im vierstelligen Bereich liegen wird.

Käufer

Handel und Hersteller zeigen sich enttäuscht über den nach hinten verlegten Europa-Termin. Doch wie reagiert der gemeine Zocker auf die Nachricht, das Weihnachtsfest ohne PS3 verbringen zu müssen? Die Reaktionen sind ganz unterschiedlich und reichen von Wut, Unverständnis und Schadenfreude bis hin zu absoluter Gleichgültigkeit, wie ein Blick ins MAN!AC-Forum verrät.

"Die Verschiebung auf Frühjahr 2006 hatte ich erwartet. Nach 50 Euro Anzahlung und der Aussage von Sony, dass die Konsole im November definitiv kommt, muss so etwas jedoch bestraft werden. Ich war sowieso am Überlegen, meine Vorbestellung wieder zu stornieren, da die Launch-Titel einfach nicht gut aussehen. Jetzt hat mir Sony diese Entscheidung abgenommen."
- ID

"Die PS3 kommt erst im März nach Europa – mir egal, da ich am 17. November meine vorbestellte PS3 bei Toys'r'Us in Amerika abhole."
- Infintiy

"Aber mal ernsthaft: Mich betrifft es nicht, da ich mich weigere, 700 Euro für eine Konsole plus Zubehör zu bezahlen. Vor allem, wenn es billigere und nicht minder interessante Alternativen gibt."
- Eblues2000

"Juckt mich nicht wirklich, da ich die Konsole für den Preis ohnehin nicht gekauft hätte... So kann ich mir zu Weihnachten wenigstens die neuesten Spiele für die Xbox 360 holen... Ob ich im März noch bereit bin, 600 Euro für die PS3 auszugeben, ist für mich zumindest jetzt mehr als fraglich."
- Cessi

"Absolut lächerlich von Sony. Das Software-Line-up war schon von vornherein mies und jetzt das. Für mich wird die PS3 erst interessant, wenn sie um die 300 Euro kostet und für mich nichts Interessantes für Wii und Xbox 360 mehr erscheint. Da hilft auch HDTV für Filme nicht mehr..."
- Dr. Zoidberg

PS3-Umfrage*

Der Europa-Start der Playstation 3 verschiebt sich auf März 2007. Wie reagiert Ihr darauf?

Ich kaufe mir die PS3 dann eben erst nächstes Jahr.
78

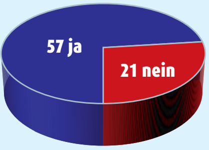
So lange will ich nicht warten. Ich kaufe mir zum Weihnachtsgeschäft die Xbox 360 und/oder den Nintendo Wii und verzichte auf den Kauf einer PS3.
260

Ich kaufe mir zum Weihnachtsgeschäft die Xbox 360 und/oder den Nintendo Wii und nächstes Jahr zusätzlich die PS3.
110

Ich habe bereits PS2, Xbox, Gamecube, Xbox 360 oder eine andere Konsole – Nintendo Wii und PS3 interessieren mich nicht.
91



Ich habe die PS3 vorbestellt



Ich storniere die PS3-Vorbestellung

*Blitzumfrage im MAN!AC-Online-Forum. Es nahmen 539 Leute teil.

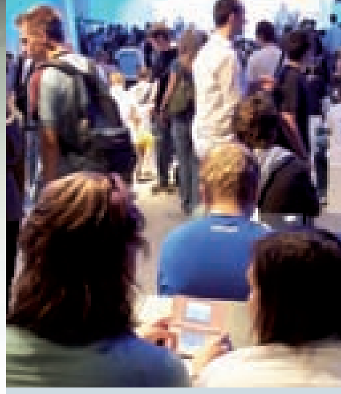
VIDEO AUF DVD!

Games Convention 2006

Groß, bunt, laut: vier Tage Videospiel-Wahnsinn in den Leipziger Messehallen.

Am Freitag gastierte die Chartshow 'The Dome' in den Messehallen.

Wenn's was umsonst gibt, sind Videospieler nicht zu halten: Microsoft warf am riesigen Xbox-360-Stand mit Goodies und Preisen nur so um sich.

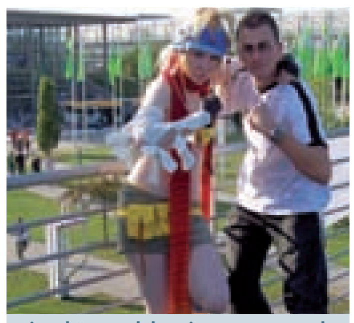

DS Lite zum Anfassen: Das Handheld war der große Star bei Nintendo.

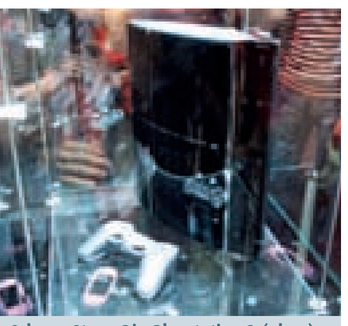
"Tut mir leid – für den Zeitraum vom 24.-27.08. haben wir leider keine Zimmer mehr frei", war mehr als einmal die Antwort, die potenzielle Leipzig-Besucher am Telefon zu hören bekamen. Kein Wunder, denn die Games Convention hatte die sächsische Metropole fest im Griff. Das Motto 'Play – It's your nature' war auf überdimensionalen Transparenten im gesamten Stadtbereich allgegenwärtig. Zudem hatten groß angelegte Vorverkaufsaktionen einer deutschen Elektronikmarktkette sowie die breite Berichterstattung in den Fachmedien die Lust auf die bedeutendste europäische Spielemesse angefacht.

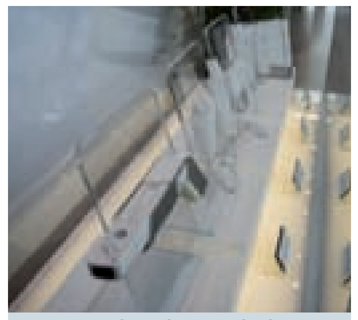
Die Lust zu spielen drückte sich dann auch in den Besucherzahlen aus: 183.000 Spieleverrückte verschlug es in den vier Tagen Games Convention in das Messezentrum Leipzig, wo auf 90.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche die ganze Bandbreite unseres Lieblingshobbys vertreten war. Während sich die pompösen Stände der großen drei Hardware-Hersteller in puncto Grundfläche, Leuchtkraft und Lautstärke-Output gegenseitig überboten, versuchten Traditionsentwickler wie Konami oder Atari die Aufmerksamkeit der Messebesucher mit stylischem Stand-Design zu gewinnen. Weitere Hingucker waren eine wahrhaft monumentale "Unreal Tournament 2007"-Statue bei Midway, Tanzeinlagen der sündigen Mädels am 10tacle-Stand sowie freundliche Sonic- und Silver-Figuren bei Sega. Abgerundet wurde die bunte Mischung von zahlreichen kleinen Ständen und Bereichen, in denen dem Onlinespiel gefrönt oder über die gute 8-Bit-Zeit philosophiert wurde.

Platzangst

War der Andrang bereits am Donnerstag und Freitag mehr als rege, platzte


Die Schöne und das Biest: MAN!AC-Praktikantin Karen und Redakteur Thomas.


Scheue Stars: Die Playstation 3 (oben) und Nintendos Wii (rechts)...


...trauten sich nur hinter Sicherheitsglas auf die Games Convention 2006.

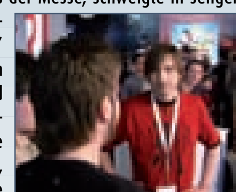


MAN!AC auf der GC
Plaudern, Zocken, Gewinne abstauben


Wieder nicht geklappt: Raphael (rechts) tröstet einen weiteren Gegner über die Niederlage hinweg.


Von wegen "Virtua Tennis 2"-Gott: Matthias (rechts) verlor gegen MAN!AC-Leser Benni (links).

Wo dem Videospiel – zumindest für vier Tage – ein Tempel errichtet wird, lässt sich natürlich auch das langlebigste Multiformat-Magazin mit eigenem Stand blicken. In der kleinen, aber feinen MAN!AC-Area in Halle 5 standen die Redakteure nicht nur für Wertungsdiskussionen zur Verfügung: Man plauderte in freundschaftlicher Atmosphäre mit Groß und Klein über die Highlights der Messe, schwelgte in seligen Retro-Erinnerungen und maß sich sogar im Videospiel-Wettstreit. Während die MAN!ACs in "Super Smash Bros. Brawl" und "Mario Kart Double Dash" von jüngeren Cube-Fans in die Schranken verwiesen wurden, behielten Raphael und André in "Street Fighter Alpha 3" und "Mario Smash Football" zumeist die Oberhand. In jedem Falle gab's schicke Shirts, klasse Spiele oder haufenweise Schlüsselbänder, Poster und Zubehör als (Trost-)Preise. Uns hat es jede Menge Spaß gemacht, mit Euch zu schwatzen und zu zocken – man sieht sich auf der Games Convention 2007!


Auch Chefredakteur Olli stand den Lesern Rede und Antwort.



Gut besucht: Am MAN!AC-Stand war vor allem samstags das Gedränge groß.

Partylounge in Pink: Gemütliche Sessel und stylisches Standdesign lockten trotz des durchwachsenen Line-ups viele Besucher in den Sony-Bereich.



Neuling Silver stellte sich bei Sega den deutschen Zockern vor.

Tops & Flops

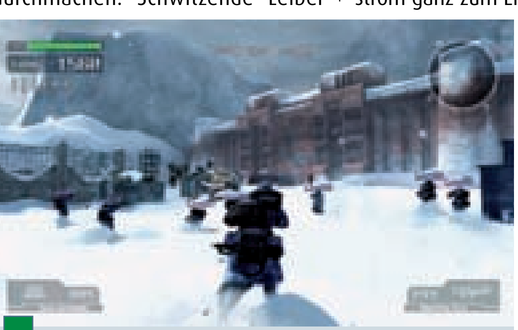
Tops
- bunt gemischtes Publikum
- Präsenz in den Massenmedien
- viel Prominenz vor Ort
- prall gefüllte Messehallen...

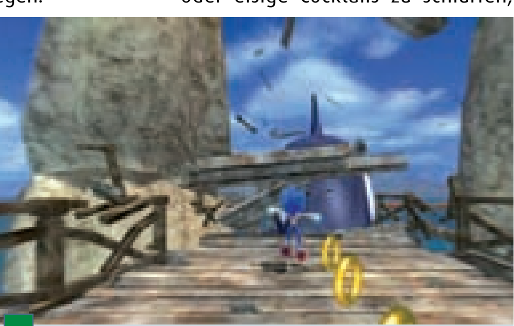
Flops
- ...die am Samstag aber zu voll waren
- Wii und PS3 nicht spielbar
- kaum wichtige Neuvorstellungen
- peinliche Bild-Berichterstattung

die Leipziger Messe am Samstag aus allen Nähten: Sagenhafte 75.000 interessierte Jungs, Mädels, Kids und Eltern konnten nachfühlen, was Besucher von Rockfestivals alljährlich durchmachen: Schwitzende Leiber standen dicht gedrängt, selbst in den großen Gängen ging es weder vor noch zurück. Wurden dann kostenlose Geschenke ans gierige Volk verteilt, kam der träge Menschenstrom ganz zum Erliegen.

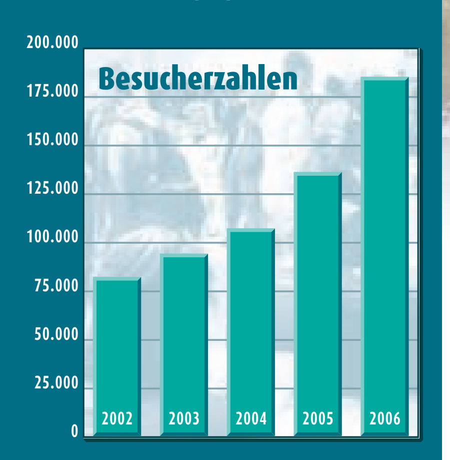
'Praktisch, wenn man einen Presse-Ausweis dabei hat', dachten sich die MAN!ACs und flüchteten bisweilen ins gekühlte Pressecenter. Freilich nicht, um dort die Beine hochzulegen oder eisige Cocktails zu schlürfen, sondern um bei den Publishern fernab vom Messetrubel einen ausführlichen Blick auf die neuen Produkte werfen zu können. Bei manchem Third-Party-Entwickler durften einige wenige PS3-Titel an monströsen Dev-Kits angezockt werden, bei Nintendo luden gut zehn Wii-Titel zum schweißtreibenden Probespiel.

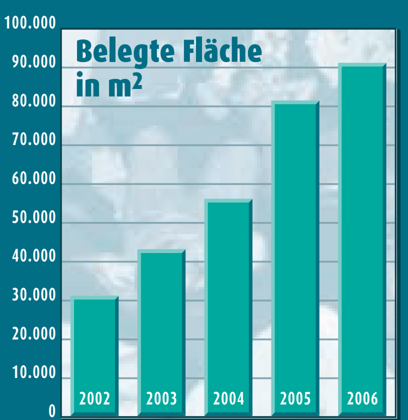
Doch warum wurde den zahlenden Messebesuchern der Blick auf die nächste Generation vorenthalten? Schließlich waren weder am Sony- oder Nintendo-Stand irgendwelche Titel für PS3 oder Wii spielbar, stattdessen wurden die NextGen-Interessierten mit Trailershows abgespeist. Floskeln wie "Die Spiele im aktuellen Entwicklungsstand zu zeigen, liefert

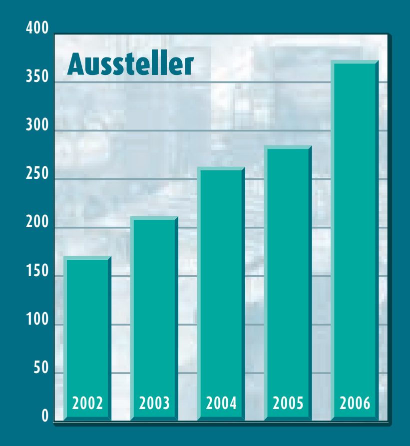

360 Capcoms SciFi-Shooter "Lost Planet" versöhnte geduldige Fans mit toller Multiplayer-Spielbarkeit und auch...

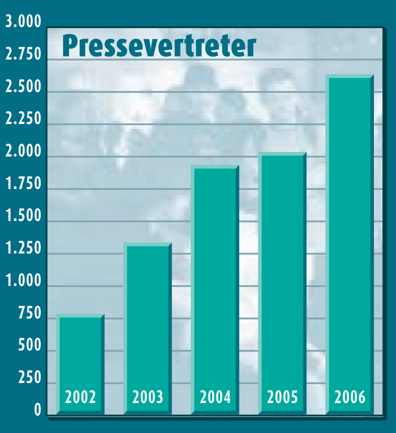

360 ...Igel Sonic lud zum Probezock ein. Dreamcast-Fans dürfte das Leveldesign allerdings bekannt vorkommen.

Games Convention: Zahlen einer Erfolgsgeschichte





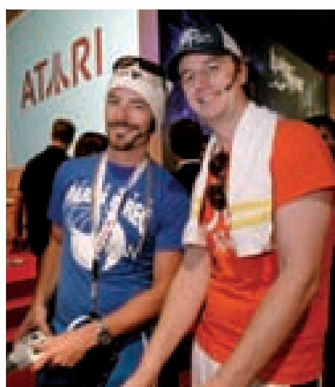






Jeder wollte es ausprobieren: "Pro Evolution Soccer 6" für Xbox 360 war bei Konami an zahlreichen Konsolen erstmals spielbar – lange Wartezeiten inklusive.

Spielgeschichte erleben: Kids entdecken Amiga 500 und C64.



Echt krasse Games! Erkan und Stefan zockten am Atari-Stand Probe.

dem Kunden keinen Eindruck von der Qualität des finalen Produktes", halfen den zu Recht verärgerten potenziellen Kunden wenig – war man doch nach Leipzig gekommen, um vor Ort Probe zu spielen, was im Dezember unterm Weihnachtsbaum liegen soll. Auch sonst geizten die Videospiel-Entwickler mit antestbarer Software: Kracher wie "Devil May Cry 4" oder "Gears of War" glänzten durch Abwesenheit – die Tokyo Game Show wirft ihren Schatten voraus. Zudem gab's bis auf die Wii-Premieren "Mario Strikers Charged" und "Battalion Wars 2" kaum nennenswerte Neuankündigungen.

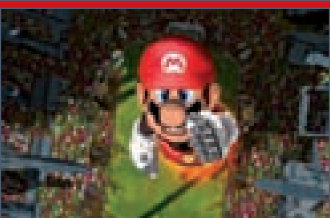
Sieht hübsch aus: die neue, pinke Edition des Millionensellers DS Lite.

Typisch deutsch?

War die Messe also trotz der Bilderbuchzahlen und neuen Rekorde für den einzelnen Messegast eine Enttäuschung oder ist dies nur die typisch deutsche Vorliebe, in allen Dingen zuerst das Negative zu sehen. Schließlich wurde in Leipzig innerhalb von nur fünf Jahren die wichtigste europäische Spielemesse aus dem Boden gestampft – eine Pilgerstätte geschaffen, sich seinem Lieblingshobby für mehrere Tage ganz und gar zu widmen: andere Zocker treffen, neue Games antesten, nicht im Handel erhältliche Goodies abstauben. Bleibt zu hoffen, dass die großen Publisher auf die Besucherzahlen und den Medienrummel reagieren. Denn mehr Premieren und mehr spielbare Highlights bedeuten mehr Messespaß und damit mehr neue Kunden. *ms*

Viel Wirbel um wenig Neues: die Pressekonferenzen




Spielerisch konnte uns "Mario Strikers Charged" noch nicht begeistern. Die Mischung aus herkömmlichen Kontrollen und Wackelsteuerung verwirrte.

Die drei Konsolengiganten gingen in Sachen Pressekonferenz verschiedene Wege: Am konsequentesten setzte Sony sein Prinzip um und verzichtete gänzlich auf eine große Präsentation – stattdessen gab es am Stand kurze Vorführungen während des ganzen Fachbesuchertags. Kein Wunder, hatten die Japaner doch mangels PS3-Präsenz keine wichtigen Neuheiten zu verkünden. Selbst die neuen pinkfarbenen PS2- und PSP-Geräte wurden nur nebenbei erwähnt. Microsoft veranstaltete wie letztes Jahr im Amphitheater-ähnlichen Halbrund seine Pressekonferenz: Neben den üblichen Rekordmeldungen und Verkaufsdaten blieben echte Überraschungen auch hier aus. Zum externen HD-DVD-Laufwerk wurde lediglich ein ungefährer Termin ('noch dieses Jahr'), aber kein Preis genannt – spektakuläre, neue Spielankündigungen gab es außer drei Umsetzungen bekannter Brettspiele (u.a. "Die Siedler von Catan") via Xbox Live Arcade nicht. Für etwas Aufregung sorgte die Next-Gen-Fußballexklusivität, denn sowohl "FIFA" als auch "PES" erscheinen dieses Jahr nur für Xbox 360, aber nicht die PS3 – das gilt allerdings nicht wie anfangs behauptet für ganze zwölf Monate und ist inzwischen bekanntlich von alleine eingetreten... Nintendo berief sich auf die großen Erfolge des DS und engagierte mit Hausfrauenliebling Jörg Pilawa gleich die passende Prominenz, um die Bandbreite der angepeilten Zielgruppe zu demonstrieren. Der populäre Moderator stand denn auch im Mittelpunkt der Wii-Präsentation, die etwas unbeholfen wirkte – viel geübt hatten die Vorführer das "Wii Sports: Tennis"-Doppel offenbar nicht. Immerhin gab es bei Nintendo auch zwei echte Weltpremieren zu bestaunen – sowohl "Battalion Wars 2" als auch "Mario Strikers Charged" wurden erstmals in Leipzig angekündigt.



LASS TEKKEN ENTSCHEIDEN

TEKKEN TOURNAMENT 2006
12.12.06
REGISTRIEREN UND INFOS
WWW.TEKKENPSP.COM

Wer putzt das Klo? Wer bekommt die letzte Schwimmweste? Kläre solche Entscheidungen mit Tekken Dark Resurrection in einem knallharten Fight. Auf deiner PSP mit der wireless 2-Player-Funktion. Denn lieber ordentlich die Fresse polieren als die Schüssel.

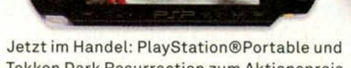
www.tekkenpsp.com

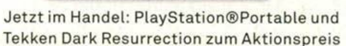






www.playstationliga.de





Jetzt im Handel: PlayStation®Portable und Tekken Dark Resurrection zum Aktionspreis

MAN!AC NEWS

Spiele für Jeden



Geahnt hatte es jeder, jetzt ist es offiziell: "Assassin's Creed" erscheint für Xbox 360. Das Spiel wird zeitgleich mit der PS3-Version Anfang 2007 veröffentlicht. Auf einen genaueren Termin wollte sich Ubisoft nicht festlegen. Sollte der Release jedoch vor März 2007 erfolgen, wäre der Titel auf dem europäischen Markt damit für kurze Zeit Xbox-exklusiv.

Ebenfalls für eine weitere NextGen-Konsole erscheint Sam Fishers neues Abenteuer "Splinter Cell: Double Agent": Neben den bestätigten Versionen für Xbox 360, Xbox, PS2 und Gamecube hat der Publisher nun die Umsetzung für Nintendo Wii angekündigt. "Splinter Cell" für Wii wird zum Launch der Konsole in den Läden stehen. Ob der Superspion schließlich auch auf der PS3 zum Einsatz kommt, ist nicht bekannt. Die Chancen dafür stehen gut.

Altair (oben) meuchelt auf der Xbox 360, Sam Fisher (rechts) schleicht auf dem Wii: Ubisoft will mit seinen Top-Spielen möglichst alle NextGen-Konsolen beliefern.



AM RANDE

++ PS3 in Angst: Vivendi wird seinen SciFi-Shooter "F.E.A.R." ebenfalls auf Sonys NextGen-Konsole veröffentlichen – im gleichen Monat wie die Xbox-360-Version. **+++EA kauft "Spellforce"-Entwickler:** Electronic Arts hat das deutsche Studio Phenomic übernommen. In EA Phenomic umgetauft, wird sich das Team der Entwicklung von Strategiespielen für PC und Konsole widmen. Übernahmegerüchte gibt es auch für Crytek. EA bestätigt zwar, Interesse an dem "Far Cry"-Entwickler zu haben, verneint jedoch konkrete Kaufabsichten. **+++Beste Spielemusik:** Bei den MTV Music Awards in den USA wurde "Marc Ecko's Getting Up" als bester Videospiel-Soundtrack und "The Elder Scrolls 4: Oblivion" in der Kategorie 'Best Video Game Score' ausgezeichnet. **+++Trio Infernale:** Baseball-Legende Curt Schilling, Spawn-Schöpfer Todd McFarlane und Fantasy-Autor R.A. Salvatore haben die Videospielfirma Green Monster Games gegründet. Das geht aus einer Anzeige hervor, wonach das Unternehmen erstklassige Programmierer anwerben will. **+++Spieleklassiker:** Microsoft führt die ersten Classic-Games für Xbox 360 ein: Ab 13. Oktober werden "Perfect Dark Zero", "Kameo" und "King Kong" für 30 Euro verkauft. Die nächsten Classic-Spiele sind für Frühjahr 2007 geplant.



Jäger und Sammler



In der Hamburger Uni-Mensa findet am 14. Oktober zum wiederholten Mal die Film- und Videospiel-Sammelbörse statt. Mit mehr als 250 Ständen zählt die Verkaufsveranstaltung zu den größten in Deutschland. Von 11 bis 15 Uhr finden Interessierte eine große Auswahl an Hard- und Software, PC- und Konsolenspielen, Videos, DVDs, Film-Merchandise, Neu- und Gebrauchtware. Eintritt: fünf Euro.

Atari im Aktientief

ATARI

Anfang September hat Atari David Pierce zum neuen Unternehmenschef ernannt. Pierce, der für Universal Pictures, MGM und Sony Pictures gearbeitet hat, beerbt Bruno Bonnell, der weiterhin Verwaltungsratsvorsitzender bleibt.

Derweil sind die Aktien des Mutterkonzerns auf ein neues Rekordtief von unter einem Dollar gefallen. Atari droht nun die Auslistung aus der US-Technologiebörse Nasdaq. Eine Restrukturierung soll helfen, den Schuldenberg von 600 Millionen Euro zu tilgen. Seit sieben Jahren konnte der Konzern keinen Gewinn mehr ausweisen.



Konkurrenz für den iPod

Browser, Sprachtrainer und jetzt auch MP3-Player: Der Nintendo DS entwickelt sich zusehends zum Multimediagerät. Wie Nintendo gegenüber der Branchen-Webseite GamesIndustry.biz bestätigt hat, ist für den europäischen Markt ein externer MP3-Player für das Handheld geplant. In Japan wird ein ähnliches Gerät bereits unter dem Namen Play Yan verkauft. Musikdateien werden auf einer SD-Karte gespeichert, die sich via Adapter in den GBA-Schacht stecken lässt. Neben dem DS und DS Lite wären somit auch der Game Boy Micro und GBA SP in der Lage, Musik abzuspielen. Aktuelle SD-Karten von 1GB Größe können über 300 Lieder speichern und sind bereits für 20 Euro erhältlich.



Werbung in Spielen

Werbung ist onmipresent und erobert zusehends die virtuelle Welt – vor allem dank Electronic Arts, das jetzt ein Abkommen mit gleich zwei Firmen über Product Placement in seinen Spielen geschlossen hat: Die Microsoft-Tochter Massive wird in vier ausgewählten EA-Spielen Werbung dynamisch einbinden und an den Spieler bringen. Den Anfang macht "Need for Speed Carbon". IGA Worldwide darf die Produkte seiner Kunden dagegen über In-Game-Werbung in "Battlefield 2142" anpreisen. Weitere Spiele sollen folgen. Für Electronic Arts sind die beiden Titel erste Schritte auf dem Weg zu einer umfangreichen In-Game-Werbekampagne.



NACHSPIEL

ABREIBUNG FÜR EUROPA

Für europäische Zocker kam es letzten Monat knüppeldick: Voller Vorfreude zogen die Spieler auf die Games Convention, nur um die PS3 in einem Glaskasten zu bewundern und von Fachbesuchern gesagt zu bekommen, wie toll Nintendos Wii sei. Zum Vergleich: Beide NextGen-Konsolen gab es drei Monate zuvor spielbar auf der E3. Dann schob Sony den Start der PS3 in Europa um fünf Monate nach hinten. Doch es ist nicht nur Sony, das uns die Unwichtigkeit Europas vor Augen führt: Viele Hersteller hielten mit Neuankündigungen auf der Games Convention hinter dem Berg – man wollte sein Pulver nicht schon vor der Tokyo Game Show verschießen. Selbst Microsoft, das in Asien mit der Xbox 360 kein Bein auf den Boden bekommt, wartet lieber auf die Japan-Messe, um dort eine verschwindend geringe Fangemeinde zu erfreuen. Und in Europa? Hier ärgert man sich ob der unverblümten Zurückweisung. Bleibt zu hoffen, dass die Hersteller irgendwann erkennen, was sie an uns europäischen Zockern haben – und nicht, was uns nach deren Ansicht fehlt.



OVERSEAS

Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7

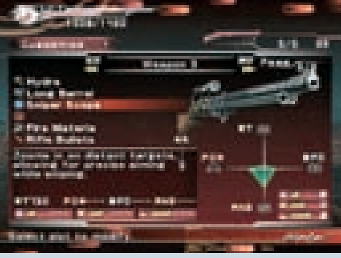


PS2 Sobald Vincent seinen 'Cerberus' zückt, erscheint das Fadenkreuz – und die Kontrollen schalten von typischer Adventure-Steuerung auf Shooter-Zielmodus um.



PS2 Kommen Euch Gegner so nah wie diese Fischköpfe hier, dürft Ihr sie alternativ auch mit ein paar wuchtigen Handkanten-Hieben kalt stellen.





PS2 Erreicht Ihr beide über das Hauptmenü: die Level-Karte mit Standort und Ziel (links) sowie das Interface für Waffenbastler (rechts).

"Veränderung ist immer gut", besagt eine alte Binsenweisheit. Eine andere dagegen lautet: "Schuster, bleib bei deinen Leisten!" Die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo dazwischen – und wahrscheinlich kann man es Square-Enix als Japans Rollenspiel-Entwickler Nummer 1 nicht verdenken, dass er sich nicht ewig auf datenschwangere Scharmützel festlegen möchte. Allerdings hat es der "Final Fantasy"-Entwickler bis heute nicht geschafft, auf dem Action-Sektor die Qualität abzuliefern, die man bei Rollenspielen von ihm gewöhnt ist: Zwar zeigte man bereits auf der PSone mit Titeln wie der Arcade-Ballerei "Einhänder" oder dem quirligen Adventure "Brave Fencer Musashi" viel Ambition, doch den für Square sonst typischen Feinschliff ließen sie oft vermissen. Auch der zu Beginn der PS2-Ära auf die Fans losgelassene Handkanten-Abstecher "The Bouncer" trug nicht dazu bei, das Vertrauen in Squares Fähigkeiten als Action-Entwickler zu steigern.

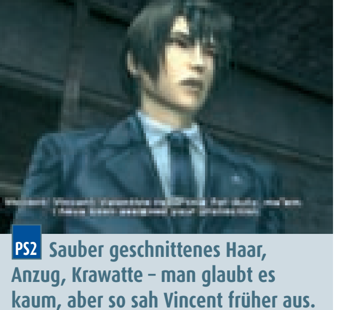
Aber man versucht's noch mal: Mit der "Final Fantasy 7"-Marke im Rücken fühlt sich der Hersteller stark genug, um es krachen zu lassen. "Dirge of Cerberus" erzählt die Geschichte des verbiesterten Ex-Bonus-Charakters Vincent Valentine und knüpft (mehr oder weniger) beim "Final Fantasy 7"-Film "Advent Children" an. Neuerdings hat es die militante Untergrund-Organisation 'Deepground' auf den zottelmähnigen Anime-Schönling abgesehen – ein Geheimbund, der nicht umsonst in dem Ruf steht, einst zum finsteren Shinra-Konzernimperium gehört zu haben: Außer schießwütigen Uniformierten steht eine Gruppe genetisch aufpolierter Metzelexperten auf der Gehaltsliste, die Eurem Helden besonders heftig zusetzt.

Solospieler

Umso schlimmer für Euer Konterfei – denn anders als im ursprünglichen "Final Fantasy 7" ist es hier solo unterwegs. Aber keine Sorge: Mr. Valentine ist zwar die meiste Zeit über auf sich allein gestellt – aber weder muss er gänzlich auf all seine ehemaligen Waffen-Brüder bzw. -Schwestern verzichten, noch beklagt er einen Mangel an Handwerkszeug. Nicht nur, dass Ihr regelmäßig alten Bekannten wie Yuffi oder Kat Sis über den Weg lauft, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen (den frechen Kater dürft Ihr sogar durch seinen eigenen Schleich- und Ausweich-

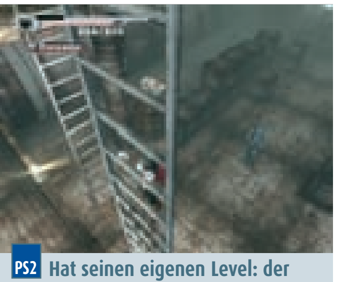


PS2 Nehmen Euch viele Widersacher auf einmal in die Zange, verwandelt Ihr Euch mit Hilfe eines speziellen Gegenstands...



PS2 Sauber geschnittenes Haar, Anzug, Krawatte – man glaubt es kaum, aber so sah Vincent früher aus.





PS2 Hat seinen eigenen Level: der possierliche Kater Sitz.

PS2 ...in eine reißende Bestie. Die setzt ihren Feinden mit knallharten Schlägen zu und bewirft sie mit zielsuchenden Feuerbällen.

Level begleiten) – nein, außerdem dürft Ihr über ein umfangreiches Waffenmenü Eure eigenen, tödlichen Bleispritzen fabrizieren. Kombiniert fertige Basis-Konstruktionen z.B. mit unterschiedlichen Läufen, Zielfernrohren sowie Munitionstrommeln und fügt magische Materia-Formen hinzu, um Euren Schusssalven eine elementare Ladung zu verpassen.

Einen Hauch von...

...Rollenspiel hat Square-Enix demnach auch dem Action-Spin-Off seines PSone-Debüts gegönnt – selbst hier will man sich nicht vollständig von der bewährten Datenverwaltung trennen. Und schließlich werden dieses Zugeständnis an den altehrwürdigen Stammvater vor allem jene Serien-Fans danken, die mit Echtzeit-Scharmützeln für gewöhnlich nichts am Hut haben. So setzt man nach wie vor auf die guten, alten Erfahrungspunkte, um Eurem Charakter dann und wann einen kleinen Karriere-Kick zu bescheren – oder Euch die Möglichkeit zu geben, die hart erballerten Punkte stattdessen in harte Währung für den Einkauf im Waffenladen umzumünzen.

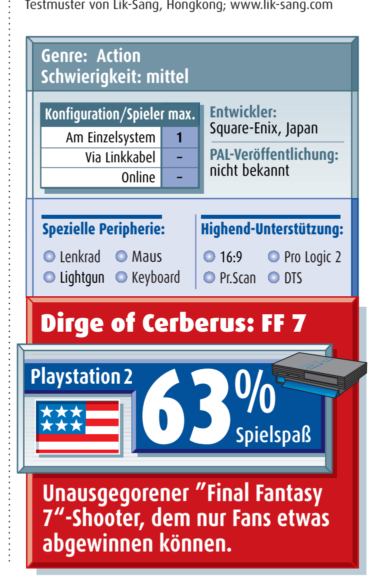
Ob derlei standardisiertes Rollenspiel-Beiwerk dem hartgesottenen Fan von Cloud, Sephiroth & Co. indes ausreicht, um "Dirge of Cerberus" aller Action-Auslastung zum Trotz doch noch eine Chance zu geben, ist mehr als fraglich. Aber wer sich auf die eigenwillige Genre-Mixtur einlässt, dem erlaubt dieser Schuss Rollenspiel immerhin einige planerische Freiheiten, die das eigentliche Spiel vermissen lässt: Während der wenig zugängliche Kontroll-Hybrid aus Adventure-typischer Verfolgerperspektive und 'Über die Schulter'-Ballerei mit Fadenkreuz selbst nach stundenlangem Spiel noch für Konfusion sorgt, kriegt Ihr das Spielgeschehen durch das richtige Waffen-Tuning wenigstens einigermaßen in den Griff. Und das ist auch bitter nötig: Die zweigeteilte Steuerung zwingt Euch ständig zum Umdenken, Vincent selber läuft und springt, als hätte er den sprichwörtlichen Stock verschluckt. Auch Squares für einen Action-Titel ungewöhnliches Schadensmodell erleichtert Euch das Wirken als virtueller Ballermann nicht unbedingt, denn anstatt genretypisch nach ein, zwei Treffern klein beizugeben, bleiben Eure Widersacher so lange stehen, bis Ihr ihnen – ganz nach Rollenspiel-Art – auch den letzten Lebenspunkt aus dem Polygon-Leib gepustet habt. Das Resultat sind nicht selten unwirkliche oder geradezu lächerliche Situationen: Held und Häscher stehen sich marionettengleich gegenüber, verharren auf der Stelle und ballern sturheil so lange aufeinander ein, bis einer von ihnen zusammenbricht – frei nach dem Motto: "Wer die meisten Lebenspunkte hat, gewinnt."

Entsprechend können Action-Veteranen Square-Enix' jüngstes Genre-Experiment allenfalls belächeln: Derart viele Schwächen kann nur übersehen, wer ein so gnadenloser "Final Fantasy"-Fan ist, dass ihm Erzählung, Charaktere und effektvolle Zwischensequenzen wichtiger sind als ein ausbalanciertes Spielerlebnis. Vielleicht sollte der Schuster Square-Enix bei seinen Leisten bleiben – oder wenigstens Verstärkung von der Shooter-Front anheuern. *rb*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com



PS2 Höhepunkt von "Dirge of Cerberus" sind Square-typisch die (hier meist mit Spielegrafik erstellten) Zwischensequenzen.



VIDEO AUF DVD!

Xenosaga Episode 3

Also sprach Zarathustra



PS2 Dieser Obermotz hat es in sich: Um den Brocken zu bezwingen, wechselt Ihr regelmäßig unversehrte Reserve-Charaktere ein, denn...

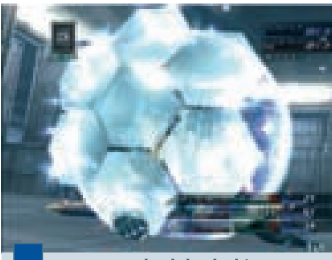


PS2 Knobelt Ihr die Elemente durch Beschuss in die richtige Position,...



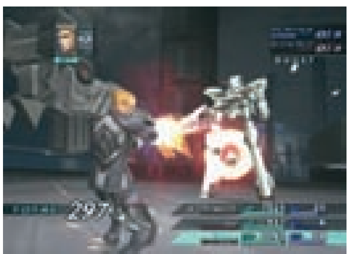
PS2 ... wird eine Brücke draus. Ähnliche Puzzles fordern Euch häufig!





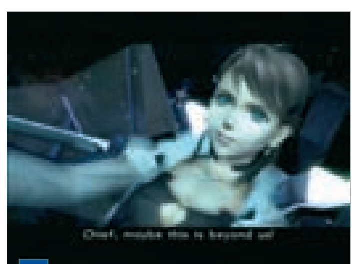
PS2 ... nur so überlebt Ihr bis zur Aktivierung seines Schutzschilds.

Der japanische Rollenspiel-Entwickler Monolith hat was zu erzählen. Und weil die dritte Geschichte rund um galaktische Philosophie (wie der Untertitel vermuten lässt frei nach Friedrich Nietzsche), Weltraumheldin Shion und ihre künstliche Kämpferin KOS-MOS so umfangreich ist, dass man Romane damit füllen könnte, ist das gigantischste Zwischensequenz-Aufgebot aller Rollenspiel-Zeiten die Folge.
Tatsächlich sind die durchgehend mit Sprachausgabe gesegneten Filmschnipsel (alle in Echtzeit berechnet) und Dialogsequenzen ähnlich omnipotent wie die todbringenden Gnosis-Aliens, gegen die Shion & Co. in den Krieg ziehen – unter dem Strich ist "Xenosaga 3" mehr 3D-Film als Spiel. Lässt man Euch zwischen all dem zwar furios inszenierten, aber meist viel zu langatmigen Palaver doch mal ran, dann entpuppt sich "Also sprach Zarathustra" schnell als Japano-Classical aus echtem Schrot und Korn. Von ausladenden, mit sporadischen Knobeleinlagen garnierten Dungeons bis zu den guten alten Rundengefechten ist es mit allem ausgestattet, was einen Genre-Vertreter fernöstlicher Bauweise so ausmacht.
Immerhin bemühten sich die Monolith-Designer, innerhalb dieser eng gesteckten Grenzen so viel Innovation wie möglich unterzubringen. So besitzt der Leithammel Eurer Truppe (wie gehabt bei der Terrain-Durchquerung der einzig sichtbare Charakter) ein Mindestmaß manipulativer – oder besser gesagt explosiver – Fertigkeit. Lädt ein Objekt durch akustisches wie optisches Signal zur Interaktion ein, dann nimmt Euer virtuelles Konterfei es via Fadenkreuz aufs Korn. Was folgt, ist ein Energieausstoß – die Stärke variiert je nach Größe und Robustheit des zu bebalernden Inventars. So zerspringen Pylonen, Kisten und eitles Zierwerk binnen Sekunden – nicht selten geben sie dabei nette bis garstige Überraschungen preis. Aber dieses hochenergetische 'Hand anlegen' ist für noch mehr gut: Peilt Ihr auf diese Weise Mechanismen und Schwebe-





PS2 Wer 'Special Attacks' wie diese einsetzen will, der treibt vorher durch häufiges Attackieren seinen 'Boost'-Wert in die Höhe.





PS2 Glänzen durch fantastische Vertonung, kinoreife Animation, grandiosen Schnitt und klasse Kameraführung: die überragenden Zwischensequenzen.



PS2 Für die Durchquerung lebensfeindlichen Terrains besteigt Ihr Eure gewaltigen Mecha-Monster: Schwebt an Bord der Kolosse über unwirtliche Planeten.

PS2 Weit weniger ungemütlich als Planetoiden sind die galaktischen Metropolen: Hier laden Parkanlagen, zahlreiche Zerstreuungsmöglichkeiten wie Cafés und schlussendlich die fantastische Aussicht zum Verweilen ein.

plattformen an, dann löst Ihr selbst die knackigsten Puzzles – vorausgesetzt, Ihr kapiert das Konzept und 'besprengt' die am lustigen Rätsel-Reigen beteiligten Elemente in der richtigen Reihenfolge.
Die Folge sind oft fast schon zu anspruchsvolle, aber in jedem Fall unterhaltsame Intermezzi, die dem sonst tristen Dungeon- und Korridorgelatsche den nötigen Pepp geben. Ebenfalls erfreulich, dass es in Weltraumstationen, Metropolen, Schiffen und geheimnisvollen Höhlen oft ziemlich lebendig zugeht: Entweder halten sich jede Menge Passanten und Bedienstete in den Levels auf, die ebenso liebevoll wie detailreich animiert ihrem Tagwerk nachgehen. Oder aber bizarre Aliens, schurkige Kämpfer oder rüstige Roboter-Einheiten machen die Gänge unsicher – sehr zur Erleichterung des eifrigen Abenteurers bereits sichtbar, bevor sie Euch mit der Laser-Wumme anpeilen oder ihre Krallen wetzen.

High-Tech-Keilerei

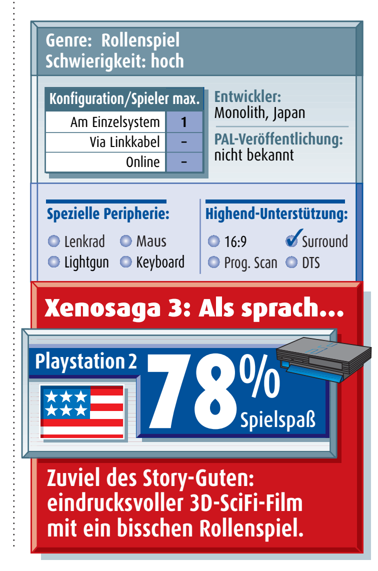
Was dann folgt, ist obligatorisch: Die bisherige Spieloptik weicht dem Kampfbildschirm – mit allem, was dazu gehört, dynamisch auf der Stelle hoppelnde Widersacher und umfangreiche Menüanzeigen inklusive. Letztere laden Euch entweder wie üblich dazu ein, Eure Feinde nach allen Regeln der futuristischen Kampfkunst zu vertrimmen und zu beschießen. Oder aber sie verlocken zum Einsatz paranormaler bis technischer Spezialfähigkeiten. An die Stelle der guten alten Magie-Option treten hier die 'Ether'-Fertigkeiten. Während Euch diese ebenso wie die 'Tech'-Talente übernatürliches Wirken gemäß Punkte-Konto erlauben, lassen sich die besonders mächtigen 'Special Attacks' erst dann einsetzen, wenn Euer Gegner bereits tüchtig Dresche bezogen hat. Nur wer seinem Widersacher ebenso oft wie kräftig zusetzt, bei dem schnellt der 'Boost'-Wert in die Höhe – und zwar um je eine Einheit.



PS2 Über den Köpfen fast aller Nichtspieler-Charaktere schweben Dialogboxen. Ob sie was Interessantes zu sagen haben, das erkennt Ihr am Button-Symbol.

Ganz ähnlich laufen Gefechte ab, die Ihr an Bord Eurer Riesenroboter austragt: Eure Charaktere besteigen die technischen Monster immer dann, wenn die Umweltbedingungen der aktuellen Zielwelt keine Expedition zu Fuß erlauben. Statt mit handlichen Prügeln und Schießeisen wird hier mit wuchtigen Superwummen sowie übergroßen Klingen gefochten – die sorgen nicht selten für mehrere tausend Schadenspunkte!
Und wofür ist „Xenosaga 3" gut? Ganz klar: für pompös präsentiertes, Story-lastiges Rollenspiel-Vergnügen – wenn Ihr Euch mit der extremen Handlungs-Lastigkeit anfreunden könnt. Wer dagegen vor allem eine ordentliche Prise Interaktion schätzt, dem bietet der letzte Teil von Monoliths Space-Opera zu wenig Rollenspiel zwischen den Sequenzen. Denn jenseits seiner erzählerischen Wirren ist "Xenosaga" vor allem eins: ein behäbiger und trotz aller Bemühungen um spielerische Neuerungen herzlich uninspirierter Brocken, der es besonders denjenigen schwer macht, die keinen der beiden Vorgänger gespielt haben. Die bekommen binnen kürzester Zeit derart viele Regeln, Charaktere, Fraktionen und Fachbegriffe um die Ohren gehauen, dass ihnen Hören, Sehen und besonders Zocken vergeht. *rb*

Testmuster von Lik-Sang, Hongkong; www.lik-sang.com





Rule of Rose



PS2 Der Putzkübel-Ritter speichert Euren Fortschritt und gibt auch Tipps.





PS2 Der Beginn einer wundervollen Freundschaft: Nachdem Ihr Brown gerettet habt (links), spürt er über die 'Find'-Option im Menü Gegenstände auf.

England, März 1930: Ein Linienbus rollt durch die Nacht. Der Schlummer der Protagonistin Jennifer wird jäh unterbrochen, als der einzige weitere Passagier, ein ominöser Junge, aus seinem Märchenbuch vorzulesen beginnt. Er bittet Jennifer, ihm den Rest der Geschichte vorzulesen. Im nächsten Augenblick stoppt der Bus an einer Haltestelle. Der Junge steigt aus und verschwindet im Dunkel der Nacht. Jennifer folgt ihm ängstlich...

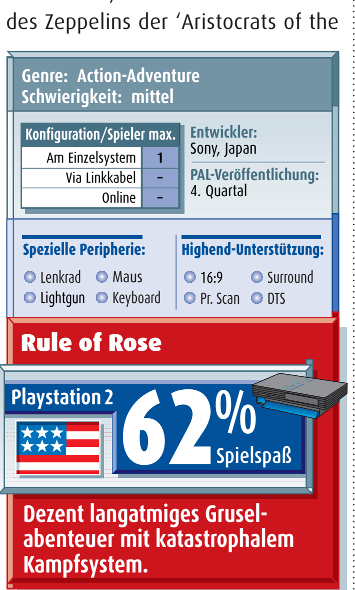
In Gestalt der unsicheren jungen Frau beginnt Euer Abenteuer im "Silent Hill"-Stil mit dem Marsch zum nahegelegenen 'Rose Garden'-Waisenhaus. Dort angekommen, klappert Ihr genretypisch zahlreiche, meist verschlossene Türen ab. Nach kurzer Zeit wird Jennifer jedoch von einigen Kindern überwältigt. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sie sich an Bord des Zeppelins der 'Aristocrats of the Red Crayon'. Diese sonderbare Organisation fordert von Euch ein monatliches Geschenk, ansonsten werdet Ihr getötet – so die unmissverständliche Ansage. Also begebt Ihr Euch auf die Suche nach Hinweisen, Waffen und Gegenständen, die Euer Überleben sichern und Licht ins Dunkel der mysteriösen Story bringen sollen.

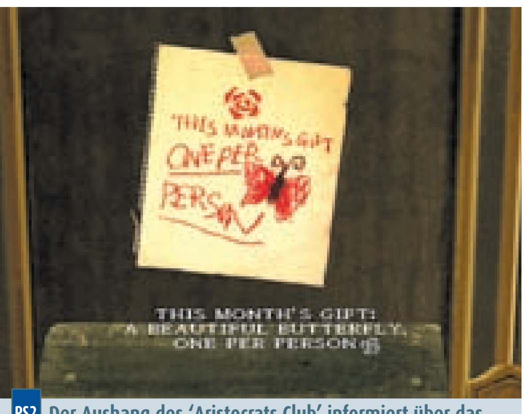
Alles für die Story

In der Post-"Resident Evil 4"-Ära besinnt sich "Rule of Rose" traditioneller Werte. Sonys Abenteuer setzt weniger auf Action, vielmehr soll eine spannende Geschichte erzählt werden. Im Verlauf der folgenden neun (beim alternativen Ende: zehn) Monate bzw. Kapitel absolviert Ihr zahlreiche Rätseleinlagen, stets bemüht, das monatliche Geschenk zu finden. An bestimmten Stellen werdet Ihr zudem mit Gegnern konfrontiert, denen Ihr via Messer, Stahlrohr, Schaufel oder Axt zu Leibe rückt. Sobald Ihr eine Schere gefunden habt, bekommt Ihr tatkräftige Unterstützung: Befreit Euren treuen Hund Brown, der für Euch Items erschnüffelt und Euch zum nächsten Hinweis führt. In den eher seltenen Kämpfen verbeißt er sich in Gegner und hält sie von Euch fern. Der heimliche Held gibt leider Anlass zu Kritik: Zu oft werdet Ihr von einem Ort zum nächsten geführt, ohne selbst viel mitdenken zu müssen. Die Rätseleien sind durchaus anspruchsvoll, wirken aber manchmal etwas aufgesetzt. Besonders die anfangs spärlichen Kampfeinlagen fügen sich nicht in den Spielfluss ein. Oft fuchtelt Jennifer unkoordiniert in der Luft herum. Nach einem Treffer kassiert ihr beim Aufstehen meist gleich den nächsten. Und warum ist das Mädel so verdammt langsam? In der Blüte ihrer Jahre schleicht sie wie eine Schnecke über den Bildschirm! Die Optik ist so wenig spektakulär wie zeitgemäß, leistet sich aber kaum Aussetzer und vermittelt ein Gefühl monochromer Leere. In Verbindung mit dem effektvoll-minimalistischen Soundtrack, bemerkenswert guten Sprecher und einer verstörenden Geschichte entsteht eine beklemmende Gänsehaut-Atmosphäre mit subtiler Lolita-Erotik. Als Kurzgeschichte durchaus interessant, als Spiel im Jahr 2006 ist "Rule of Rose" leider nur für Traditionalisten einen Blick wert. *mh*



PS2 Während Frauchen dem Osterhasen Saures gibt, hat Euer vierbeiniger Gefährte bereits das nächste Ziel gewittert. Wartet hinter der Tür etwa der Weihnachtsmann?





PS2 Der Aushang des 'Aristocrats Club' informiert über das Geschenk des Monats. Dieses Mal: ein schöner Schmetterling.



PS2 Der letzte Schrei: Edvard Munchs Sprösslinge stehen Schlange zum Kuscheln. Schüttelt die Kleinen schnell ab!

COMING NOW...

in USA

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
OKTOBER			
Family Guy	Take 2	Action-Adventure	sicher
God Hand	Capcom	Action	sicher
Shin Megami Tensei: Devil Sum.	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Tales of the Abyss	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Destroy All Humans 2	THQ	Action	unwahrscheinlich
Mortal Kombat Annihilation	Midway	Beat'em-Up	sicher
Blitz the League	Midway	Sportspiel	unwahrscheinlich
Crackdown	Microsoft	Action	sicher
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Legend of Spyro: New Beginning	Vivendi	Action-Adventure	sicher
NOVEMBER			
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	sicher
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	sicher
History Channel: Civil War	Activision	Strategie	unwahrscheinlich
SOCOM: Combined Assault	Sony	Action	sicher
The Sopranos	THQ	Action-Adventure	realistisch
Capcom Classics Collection Vol. 2	Capcom	Oldie-Sammlung	unwahrscheinlich
Dance Dance Rev. Ultramix 4	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Cars	THQ	Rennspiel	realistisch
Fuzion Frenzy 2	Microsoft	Geschicklichkeit	sicher
Viva Pinata	Microsoft	Viva Pinata	sicher

in JAPAN

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
OKTOBER			
Bleach: Blade Battles	Sony	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Captain Tsubasa	Bandai-Namco	Sportspiel	unwahrscheinlich
Dragon Ball Z Sparking! NEO	Bandai-Namco	Beat'em-Up	realistisch
Gallop Racer 2006	Tecmo	Sportspiel	unwahrscheinlich
Project Sylpheed	Square-Enix	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Tenchu Senran	From Software	Action-Adventure	realistisch
NOVEMBER			
Digimon Savers: Another Mission	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
K1 World Grand Prix 2006	D3	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Samurai Warriors 2 Empires	Koei	Action	realistisch
Summon Night 4	Banpresto	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Tales of Destiny	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Culdcept Saga	Bandai-Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

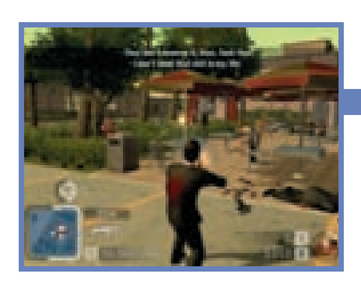


NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



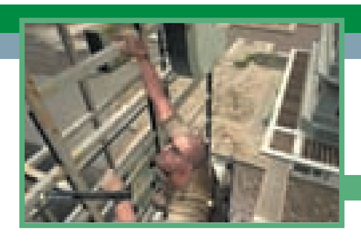


Spielename	Hersteller	Genre	Release
B-Boy	Sony	Tanzspiel	4. Oktober
Buzz Junior: Jungle Party	Sony	Geschicklichkeit	25. Oktober
Canis Canem Edit	Take 2	Action-Adventure	27. Oktober
Cartoon Network Racing	Game Factory	Rennspiel	16. Oktober
Disgaea 2: Cursed Memories	Koei	Rollenspiel	27. Oktober
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	Bandai	Beat'em-Up	27. Oktober
Garfield 2	Game Factory	Jump'n'Run	2. Oktober
King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Beat'em-Up	31. Oktober
Lemmings	Sony	Geschicklichkeit	18. Oktober
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	27. Oktober
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	Oktober
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	Oktober
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	5. Oktober
Neo Geo Battle Coliseum	Ignition	Beat'em-Up	31. Oktober
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	6. Oktober
One Piece Grand Adventure	Bandai	Action-Adventure	19. Oktober
Scarface: The World is Yours	Vivendi	Action	Oktober
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	19. Oktober
SingStar Anthems	Sony	Karaoke	11. Oktober
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	Oktober

Xbox

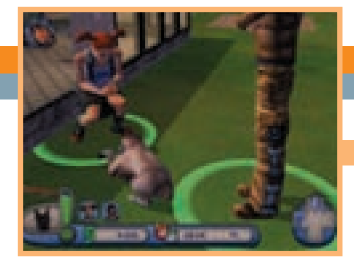
Spielename	Hersteller	Genre	Release
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	Oktober

Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Fifa 07	Electronic Arts	Sportspiel	26. Oktober
Import Tuner Challenge	Ubisoft	Rennspiel	Oktober
NBA 2K7	Take 2	Sportspiel	Oktober
NBA Live 07	Electronic Arts	Sportspiel	12. Oktober
NHL 2K7	Take 2	Sportspiel	6. Oktober
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Sportspiel	26. Oktober
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sportspiel	Oktober

Gamecube



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	19. Oktober
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	Oktober

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Alpine Ski Racing 2007	JoWood	Sportspiel	November
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	2007
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2006
Arthur & The Minimoys	Atari	Action-Adventure	Januar 2007
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Action-Adventure	2007
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
Buzz! Das Sport Quiz	Sony	Denken	15. November
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	19. Januar
Coco, der neugierige Affe	Namco	Jump'n'Run	7. Dezember
Crusty Demons	Koch Media	Action	November
Dacing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	Februar 2007
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Destroy All Humans! 2	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	Strategie	2006
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
EyeToy: Kinetic Combat	Sony	Geschicklichkeit	8. November
EyeToy: Play Sports	Sony	Geschicklichkeit	8. November
Family Guy	Take 2	Action-Adventure	4. Quartal
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	Square-Enix	Action	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal 2007
Ghost Rider	Take 2	Action	Februar 2007
God Hand	Capcom	Action	Februar 2007
God of War 2	Sony	Action	2007
Guitar Hero 2	Red Octane	Musikspiel	4. Quartal
Happy Feet	Midway	Action-Adventure	24. November
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
King of Fighters 11	Ignition	Beat'em-Up	7. Dezember
Legend of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	1. Quartal 2007
Lumines Plus	Buena Vista	Denken	2006
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Naruto: Ultimate Ninja	Bandai	Action	9. November
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Okami	Capcom	Action-Adventure	Februar 2007
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	24. November
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
Samurai Shodown	Ignition	Beat'em-Up	7. Dezember
Sega Mega Drive Collection	Sega	Spielesammlung	Dezember
SpongeBob: Creature from the Krusty Krab	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	November

Thrillville	Atari	Simulation	4. Quartal
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
World Series of Poker	Activision	Kartenspiel	4. Quartal
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	November
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Destroy All Humans! 2	THQ	Action-Adventure	4. Quartal
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
BioShock	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal 07
Bomberman Act: Zero	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Bullet Witch	Atari	Action	8. März 2007
Call of Duty 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2007
CellFactor Revolution	Southpeak	Ego-Shooter	2007
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae Rally 2007	Codemasters	Rennspiel	2007
Crackdown	Microsoft	Action	4. Quartal
Dance Dance Revolution Universe	Konami	Tanzspiel	2007
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal 07
Dead or Alive Xtreme 2	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
Elveon	10tacle	Action	2. Quartal 2007
Eragon	Vivendi	Action-Adventure	November
F.E.A.R.	Vivendi	Ego-Shooter	4. Quartal
Football Manager 2007	Sega	Managersimulation	4. Quartal
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	4. Quartal
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Gears of War	Microsoft	Action	17. November
Golden Axe	Sega	Rollenspiel	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	Oktober 2007
GTR	THQ	Rennspiel	30. März 2007
Half-Life 2 Episode 2	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Actoin	2007
Indiana Jones	Lucas Arts	Action-Adventure	2007
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	1. Quartal 2007
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	Januar 2007
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Overlord	Codemasters	Abenteuer	2007
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	24. November
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	November
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	4. Quartal
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Sega Rally	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	November
Spider-Man 3	Activision	Action	2007
Star Trek: Legacy	Bethesda	Action	2007
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Superman Returns	Electronic Arts	Action	23. November
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Too Human	Microsoft	Action	2006
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	1. Quartal 2007
Viva Pinata	Microsoft	Aufbausimulation	4. Quartal
Wheelman, The	Midway	Action	4. Quartal 2007
World Series of Poker	Activision	Kartenspiel	4. Quartal
WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ	Beat'em-Up	November


360 Rainbow Six Vegas

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Action-Adventure	2007
Jagdfieber	Ubisoft	Jump'n'Run	2. November
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
SpongeBob: Creature from the Krusty Krab	THQ	Action-Adventure	4. Quartal

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	GTA: Liberty City Stories	Take 2
2.	SingStar Rocks	Sony
3.	Formel Eins 06	Sony
4.	Fluch der Karibik: Die Legende..	Ubisoft
5.	SingStar: the Dome	Sony

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
2.	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft
3.	Dreamfall: The Longest Journey	dtp
4.	Midnight Club 3 DUB Ed. Remix	Take 2
5.	FIFA Street 2	Electronic Arts

Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	Saint's Row	THQ
2.	Prey	Take 2
3.	Rockstar Games präs. Tischtennis	Take 2
4.	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
5.	MotoGP '06	THQ

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Ab durch die Hecke	Activision
2.	Mario Smash Football	Nintendo
3.	FIFA Street 2	Electronic Arts
4.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
5.	FIFA Fussball-WM 2006	Electronic Arts

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Final Fantasy 3	Square-Enix	NDS
2.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
3.	Rune Factory: Shin B. M.	Marvelous	NDS
4.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
5.	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	NDS
6.	Tamagotchi no Puchi Puchi	Bandai-Namco	NDS
7.	Mario Slam Basketball	Nintendo	NDS
8.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
9.	Brain Training	Nintendo	NDS
10.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 07	Electronic Arts	PS2
2.	Madden NFL 07	Electronic Arts	360
3.	indiziertes Spiel	Capcom	360
4.	Madden NFL 07	Electronic Arts	Xbox
5.	Dirge of Cerberus: FF7	Square-Enix	PS2
6.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
7.	NCAA Football 07	Electronic Arts	PS2
8.	Madden NFL 07: Sp. Ed.	Electronic Arts	PS2
9.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PS2
10.	Madden NFL 07: Sp. Ed.	Electronic Arts	360



SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Pro Evolution Soccer 6	Playstation 2
Ridge Racer 2	Sony PSP
Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo DS

sieht zurzeit: Lost – Season 2 (DVD)

hört zurzeit: Whitesnake – 1987

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

bit Generations	GBA
Scarface: The World is Yours	Playstation 2
Test Drive Unlimited	Xbox 360

sieht zurzeit: NASCAR auf Premiere

hört zurzeit: Charlotte Gainsbourg – 5:55

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

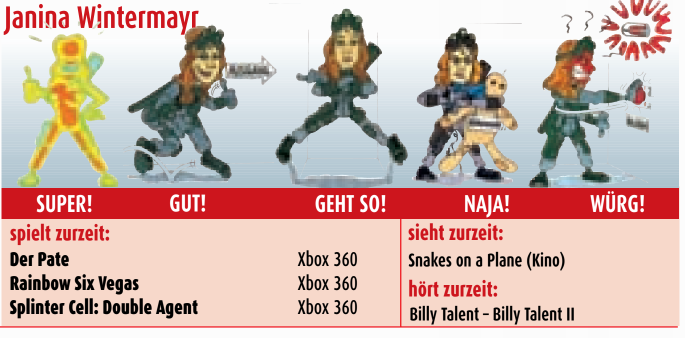
spielt zurzeit:

Civilization 4	PC
Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Xbox 360
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Playstation 2

sieht zurzeit: Battlestar Galactica – Season 2.5 (DVD)

hört zurzeit: Bloodhound Gang

Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Der Pate	Xbox 360
Rainbow Six Vegas	Xbox 360
Splinter Cell: Double Agent	Xbox 360

sieht zurzeit: Snakes on a Plane (Kino)

hört zurzeit: Billy Talent – Billy Talent II

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow


MAN!AC-XT 11-2006
MAN!AC
extended
GESTERN · HEUTE · MORGEN
Feature: bit Generations, Evolution der Joypads Next Level: Online-Features des Wii Kolumne: Inside Assassin's Creed Retro: Jäger der verlorenen Genres Retro-Anzeige: Blam! Machinehead
Heft im Heft
BIT GENERATIONS
Stylische Perlen für den Game Boy Advance
2
Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

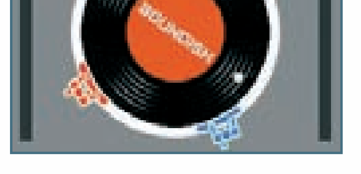
BIT GENERA

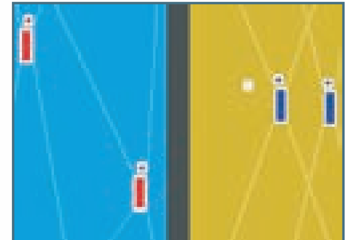
STYLISCH, MINIMALISTISCH, INNOVATIV: NINTENDO ÜBERRASCHT JAPAN MIT SIEBEN AUSSERGEWÖHNLICHEN GAME-BOY-ADVANCE-SPIELEN.

>>I Nur wenige werden sich an die "Digitylish"-Titel erinnern, die Nintendo zur E3 2005 als Trailer präsentierte: eine Sammlung neuer GBA-Titel, die durch cooles Design und abgefahrene Optik verblüfften. Daraus ist die "bit Generations"-Serie geworden – Nintendos Antwort auf digitale Kunstwerke wie "Rez" oder "Vib Ribbon". Am 13. Juli erschien das Trio "Dialhex", "Dotstream" und "Boundish" in Japan, zwei Wochen später "Digidrive", "Orbital", "Soundvoyager" und "Coloris" – allesamt verpackt in edle weiße Kartons und zum moderaten Preis von je 2.000 Yen (ca. 14 Euro). Verantwortlich dafür zeichnen die sogenannten 'Second Party'-Entwickler Skip Ltd. und Q-Games (nur "Coloris"). Während Skip auf dem Gamecube mit "Giftpia" und "Chibi Robo" für skurrile Spielerlebnisse sorgte, produzierte Q-Games jüngst den DS-Shooter "Star Fox Command". Eine Veröffentlichung der "bit Generations"-Serie hierzulande ist leider mehr als fraglich, Importfans statten www.yesasia.com einen Besuch ab. Was die Titel auszeichnet, welche besonders gelungen sind und ob sie auch ohne rosarote Retrobrille gefallen, erfahrt ihr auf den folgenden vier Seiten. *ms* I<<



Stil im Quadrat: Die ausgefallenen 'bit Generations'-Verpackungen passen sich dem abstrakten Design der Spiele an.





BOUNDISH

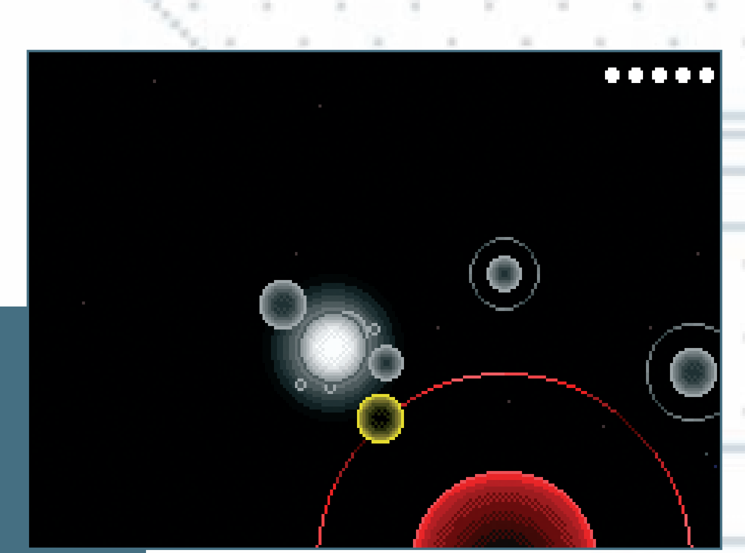


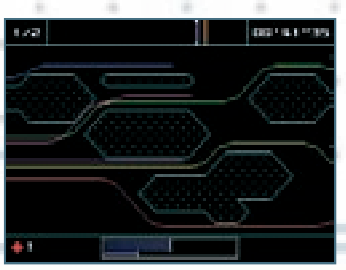
Welcher legendäre Titel bei der Entwicklung von "Boundish" Pate stand, wird nach wenigen Sekunden Spielzeit klar – "Pong". Vier Adaptionen des Klassikers finden sich auf dem Modul: Da wird auf einem abgerundeten Eishockeyfeld oder einer Schallplatten-ähnlichen Unterlage unter Einwirkung der Fliehkraft gepongt. Des Weiteren dürft Ihr als Pixelmännchen loslegen, während bunte Blobs den 'Ball' beeinträchtigen. Am pfiffigsten ist die Doppelvariante: Spielt mit zwei Schlägern gleichzeitig und gebt dem flitzenden Pixel einen besonderen Schnitt. Trotz eines zusätzlichen Kisten-Hochhalten-Minispiels vermag das antiquierte Spielprinzip im Jahr 2006 nicht mehr zu fesseln – kurz alle Varianten anzocken, den Kopf schütteln und lieber in Erinnerungen schwelgen. Immerhin können Besitzer des GBA-Wireless-Adapters (erhältlich z.B. im "Pokémon Feuerrot"-Bundle) einen Rivalen zu kabellosen Versus-Duellen fordern.

STYLE-FAKTOR: 4 von 5
SPASS-FAKTOR: 1 von 5

Fazit: antiquierter Reaktionstest, der Solospieler schnell langweilt.





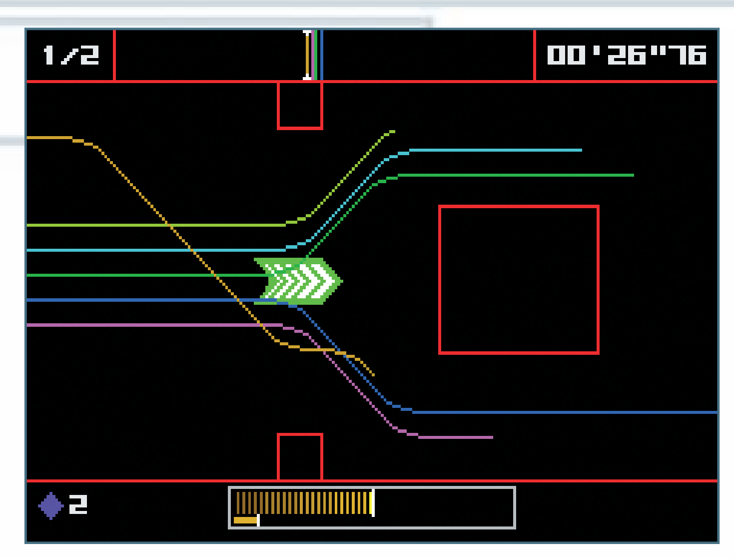












ORBITAL



Wer mit dem Spielprinzip des PS2-Hits "Katamari Damacy" vertraut ist, reduziert die 'Größerer-Ball-sammelt-kleineren-auf'-Idee auf zwei Dimensionen und hat "Orbital" damit auch schon fast begriffen. Steuert Ihr doch einen Himmelskörper durchs All, der kleinere oder gleich große Planeten bei Berührung verschlingt. So gewinnt Ihr nach und nach an Größe und absorbiert schließlich das komplette Sternensystem. Weitere Würze erhält das pfiffige Prinzip durch die außergewöhnliche Steuerung: Wer aufs Digikreuz drückt, wundert sich über den möglicherweise defekten GBA oder DS. Doch keine Sorge – Euren Planeten lenkt Ihr ausschließlich mit zwei Buttons. Während Euch die eine Taste von Nachbargestirnen abstößt, sorgt die andere für mehr Gravitation. Durch geschicktes Dosieren der Anziehungskräfte trudelt Ihr so mehr oder minder elegant durchs All und sammelt andere Himmelskörper auf – eine einfallsreiche Variation der genialen "Katamari"-Idee.

STYLE-FAKTOR: 3 von 5
SPASS-FAKTOR: 4 von 5

Fazit: faszinierender Geschicklichkeitstest, der den Gesetzen der Physik gehorcht.

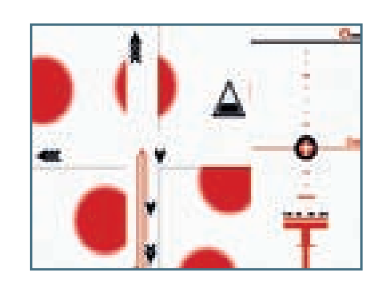
DOTSTREAM:

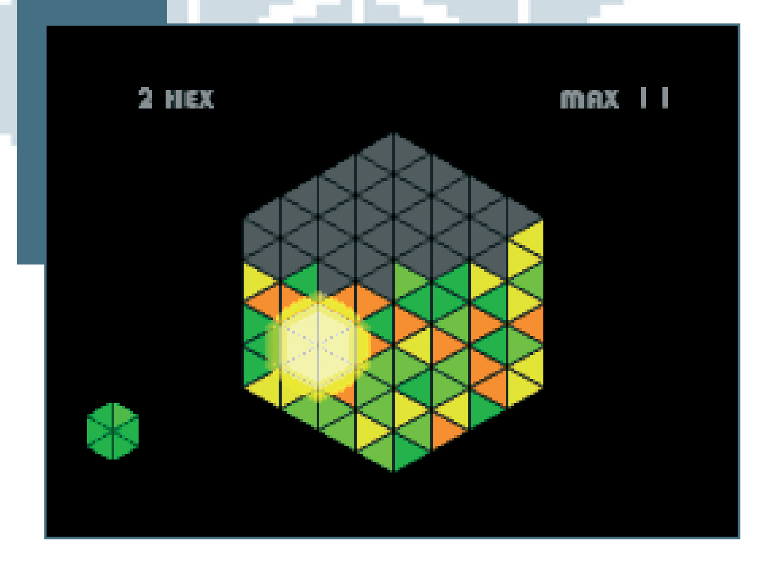


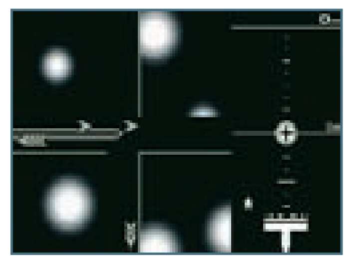
"Dotstream" als "F-Zero"-Portierung fürs VCS zu bezeichnen, wird dem Spiel zwar nicht ganz gerecht, gibt jedoch die Richtung vor. Ihr flitzt mit einem von sechs bunten Pixeln über Hindernis-Parcours, weicht bremsendem Untergrund aus und versucht, möglichst alle Beschleunigungspfeile zu erwischen. "Dotstream" kommt dabei ohne Gaspedal aus – Ihr werdet automatisch immer schneller, gebremst wird via Buttondruck. Die Kollisionsabfrage funktioniert ebenfalls ganz einfach: Während Ihr die Linien Eurer Kontrahenten nach Belieben kreuzen dürft, ist Fahren auf der gleichen Spur verboten – stattdessen bugsiert Euch "Dotstream" einfach ein paar Pixel höher oder tiefer. Passend zum Look dudelt quäkender Retro-Sound aus den GBA-Kopfhörern. Der Spielspaß vermag zwar nicht mit dem genialen Äußeren mitzuhalten, als kultige Retro-Raserei für frustresistente Zocker verdient "Dotstream" aber seinen Platz in der Serie.

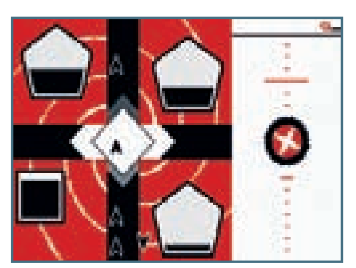
STYLE-FAKTOR: 5 von 5
SPASS-FAKTOR: 3 von 5

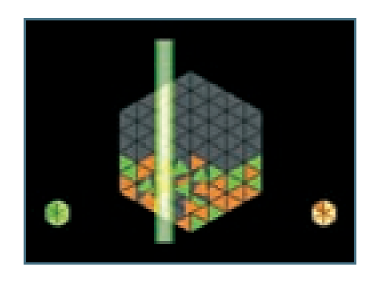
Fazit: kultiger Pixelraser – charmant und extrem minimalistisch präsentiert.

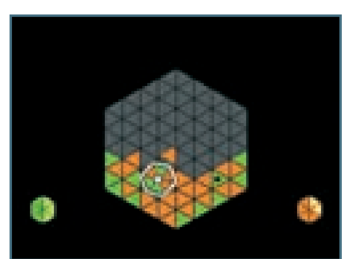


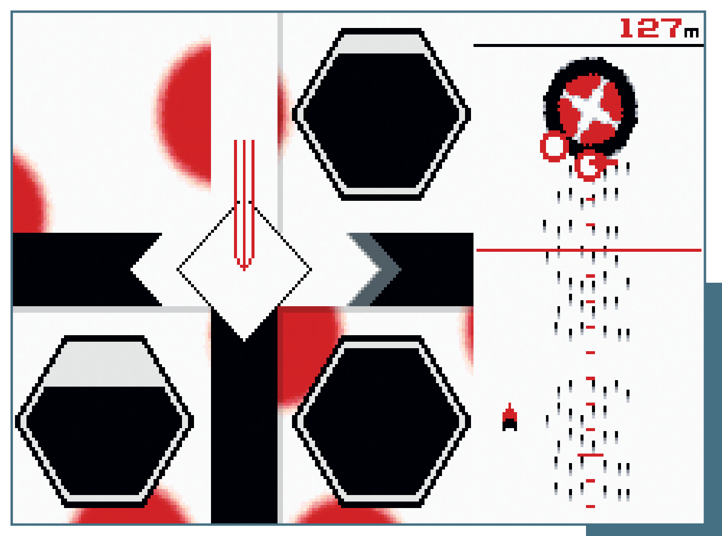




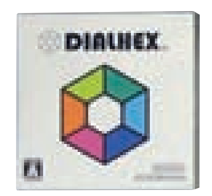




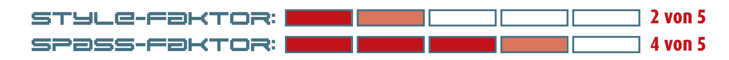




Dialhex:



"Dialhex" ist nicht gerade die Schönheit der "bit Generations"-Serie. Dennoch besitzt das simple Prinzip der Dreieck-Schubserei ein ungemeines Suchtpotential. Es gilt, Sechsecke in nur einer Farbe zu generieren. Dirigiert dazu Eure Markierung mittels Steuerkreuz über das Spielfeld und dreht via Schultertasten die aktuell im Rahmen befindlichen Triangel im oder gegen den Uhrzeigersinn. Je nach Verschieben des Auswahlwerkzeuges wirbelt Ihr so völlig andere Dreiecke umher. Tut Ihr dies mit Bedacht und Köpfchen, lassen sich bald einfarbige Hexagons heraus sortieren, die daraufhin ins Videospiel-Nirvana entschwinden. Ist dies bei den anfänglichen zwei Farben noch eine überschaubare Aufgabe, wird's spätestens bei vier oder mehr Kolorierungen zum nervenaufreibenden Gehirnjogging - schließlich regnen ständig neue bunte Dreiecke aufs Spielfeld herab. Noch hektischer wird's nur im Zweispieler-Versus-Modus.



Fazit: simple, aber süchtig machende Puzzelei, die das Gehirn fordert.

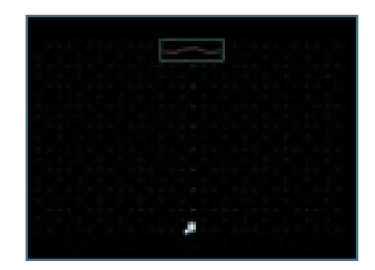
Digidrive:

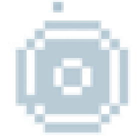


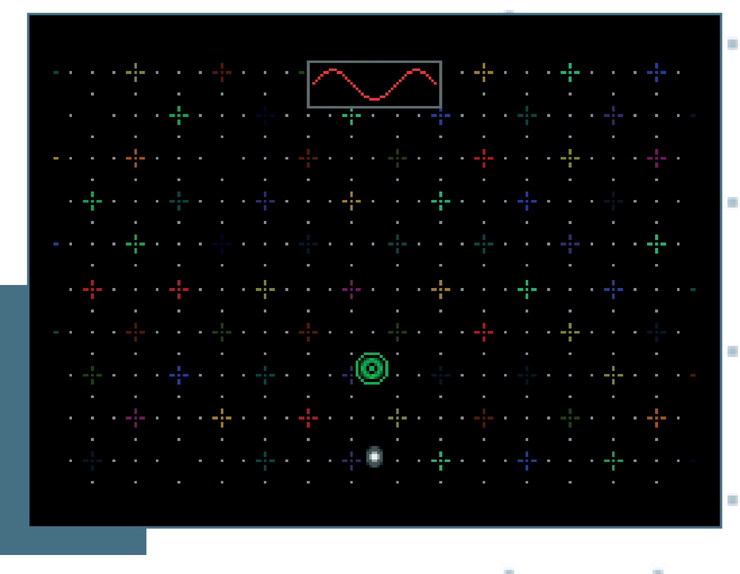
Der komplexeste Vertreter ist ohne Zweifel "Digidrive". Ihr lenkt wie auf Schienen heranfahrende Auto-Symbole in die vier Straßen einer Kreuzung, an deren Enden sich die Marker stapeln. Dirigiert Ihr ein falsches Zeichen auf einen Haufen, verschwindet dieser. Lotst Ihr hingegen fünf gleiche Symbole in ein Ende, füllt sich ein Tank auf. Vier gefüllte Behälter bedeuten massig Punkte, aber auch Hektik. Trotz packenden Spielverlaufs und der pfiffigen Grundidee stört ein Detail: Ihr habt mit drei unterschiedlichen Symbolen (rot, weiß, schwarz) zu tun und deren Stapel belegen alle Enden der Kreuzung (z.B. 2x rot, 1x weiß, 1x schwarz). Kommt nun ein neues schwarzes Symbol aus der Richtung des gleichfarbigen Stapels, tritt ein Problem auf, da Ihr die Zeichen an der Kreuzung nur zu den Seiten, nicht aber zurück leiten könnt. So bleibt Euch nichts anderes übrig, als einen roten oder weißen Stapel mit dem schwarzen Symbol zu zerstören. Ach ja, bevor wir es vergessen: Dank zahlreicher stylischer Skins ist "Digidrive" auch optisch ein Hingucker.

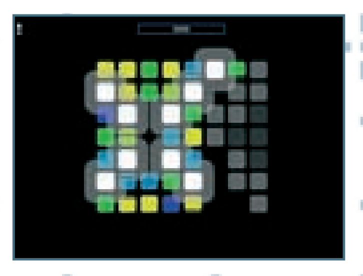
STYLE-FAKTOR: 4 von 5
SPASS-FAKTOR: 4 von 5

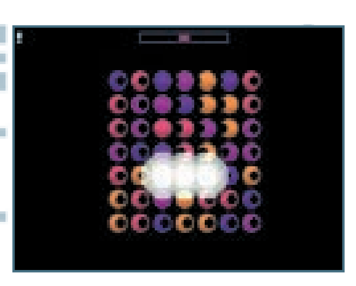
Fazit: Hektik pur – werdet zum virtuellen Knobel-Verkehrspolizisten!

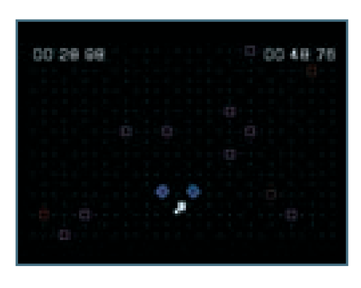


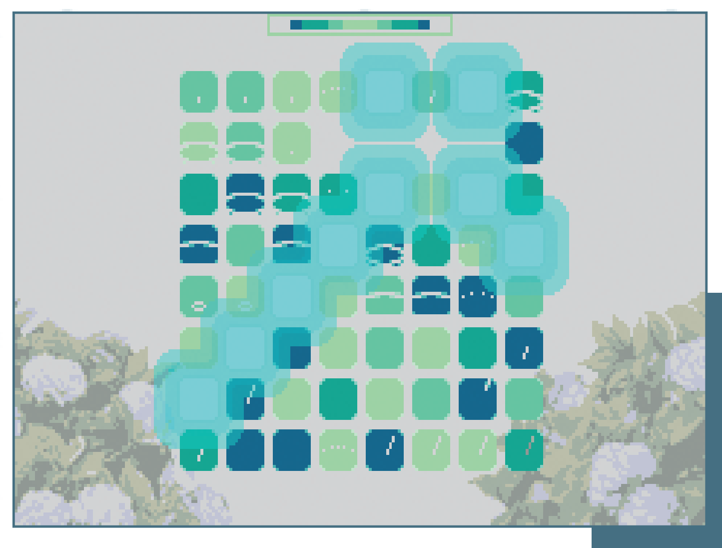








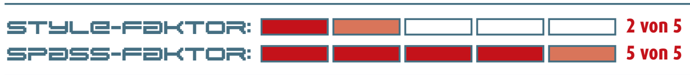




SOUNDVOYAGER:



"Soundvoyager" ist ein Kuriosum: Der Titel kommt fast ohne Grafik aus, Kopfhörer hingegen sind ein Muss. Auf der Suche nach Soundeffekten steuert Ihr einen Punkt durchs schwarze Nichts. Vernehmt Ihr auf dem linken oder rechten Ohr ein Geräusch, dirigiert Ihr Euren Pixel via Schultertasten in die entsprechende Richtung. Dann wird der Sound lauter und Ihr müsst den neuen Klang in Eurem Kopf zentrieren – soll heißen an eine Stelle fliegen, an der das Geräusch bzw. Instrument aus beiden Ohrhörern gleich laut erklingt. Gelingt dies rechtzeitig, bevor der neue Sound ins All entschwunden ist, fügt Ihr das Instrument der Hintergrundmusik hinzu. Zahlreiche Melodien und pfiffige Ideen wie ein 'Soundslalom', bei dem Ihr die Torstangen 'erhören' müsst, runden das außergewöhnliche Spielerlebnis ab.



Fazit: einzigarte Spielerfahrung, bei der Euch das Hören und Sehen vergeht.

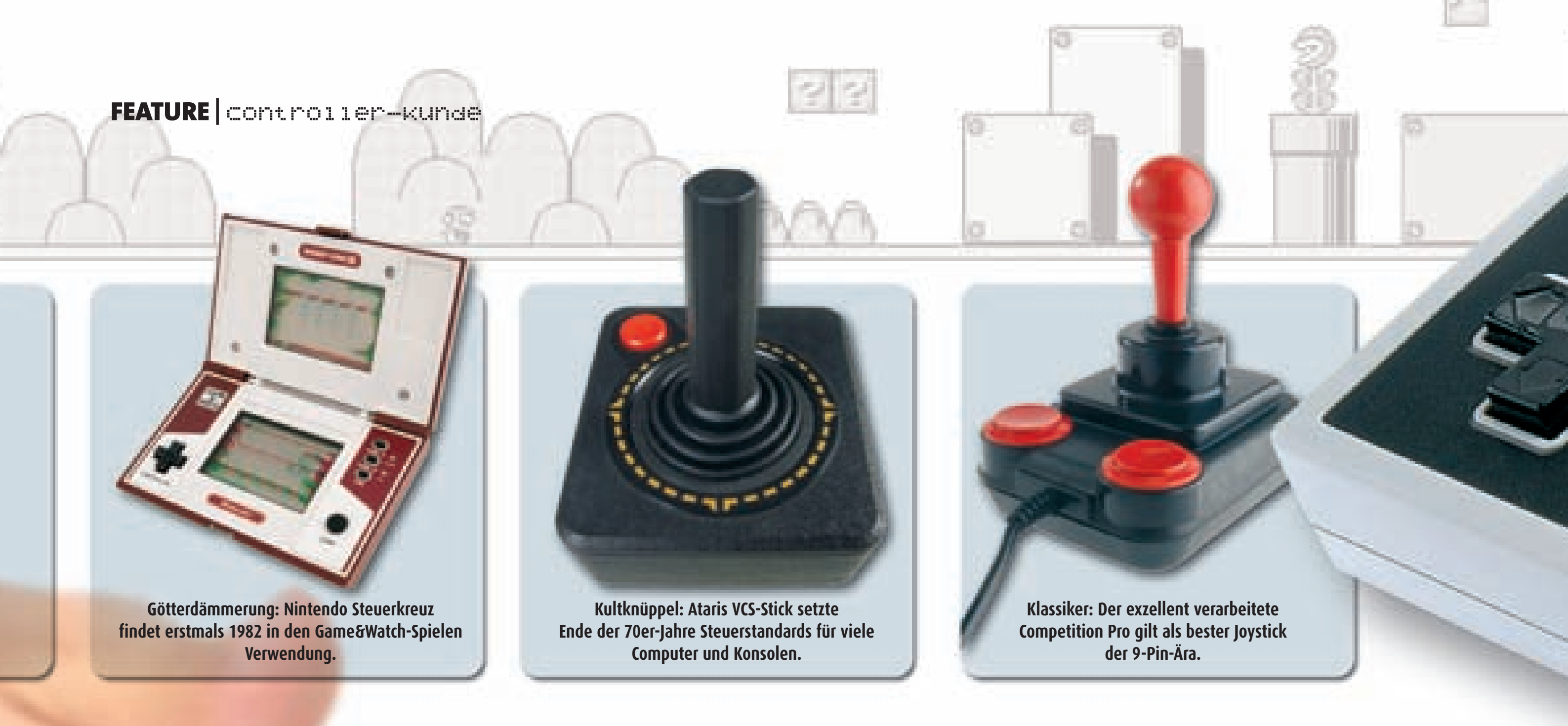
COLORIS:



"Lumines" für den GBA? Von wegen! "Coloris" sieht der Mizuguchi-PSP-Knobelei zwar ähnlich, überzeugt jedoch mit eigener Idee. Da Blöcke nach den ehernen Knobelgesetzen ihre gleichfarbigen Kollegen suchen, ist dies auch in "Coloris" Euer Ziel. Der Unterschied: Ihr verändert die Farben der Quadrate, anstatt sie zu verschieben. Euer Instrument ist dabei ein bunter Rahmen, der die Vierecke umgibt. Orientiert Euch streng an der Farbskala: Ist beispielsweise Euer Cursor gelb, wird ein rotes Feld auf Buttondruck orange – ist er hingegen blau, wird es lila. So gleicht Ihr die Farben einzelner Felder denen Ihrer Nachbarn an, um sie aufzulösen. Die einzigen Feinde sind tote graue Felder, die sich vermehren, wenn Ihr Euch zuviel Zeit lasst. Dann hilft nur das Eliminieren der noch bunten Nachbarblöcke. Designtechnisch ist "Coloris" ein Glücksgriff: Toll anzusehende Skins und sphärische Klänge verwöhnen Auge und Ohr, spielerisch verhindern lediglich arg zufällige Combos eine Höchstwertung.



Fazit: faszinierende Farbknobelei, die optisch und spielerisch gefällt.



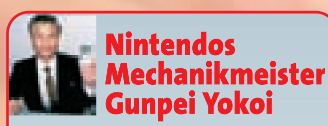
Götterdämmerung: Nintendo Steuerkreuz findet erstmals 1982 in den Game&Watch-Spielen Verwendung.

Kultknüppel: Ataris VCS-Stick setzte Ende der 70er-Jahre Steuerstandards für viele Computer und Konsolen.

Klassiker: Der exzellent verarbeitete Competition Pro gilt als bester Joystick der 9-Pin-Ära.

PAD-PROFIS

VON NES BIS WII – SEIT ÜBER 20 JAHREN GILT NINTENDO NICHT NUR IM SOFTWARESEKTOR, SONDERN AUCH IN SACHEN STEUERPERIPHERIE ALS BEDEUTENDSTER IMPULSGEBER DER VIDEOSPIELBRANCHE. GRUND GENUG, DIE JOYPAD-HISTORIE DER KONTROLL-KORYPHÄEN EINMAL GENAUER UNTER DIE LUPE ZU NEHMEN.



Nintendos Mechanikmeister Gunpei Yokoi

Untrennbar mit der Erfolgsgeschichte Nintendos ist der Name Gunpei Yokoi verbunden. Der japanische Ingenieur stieß bereits in den 60er-Jahren zu Nintendo und kümmerte sich dort vornehmlich um die Entwicklung von mechanischem und später elektronischem Spielzeug. 1982 erfindet Yokoi für die damals enorm populären Game&Watch-Spiele das Steuerkreuz, das kurz darauf auch im Pad des NES Verwendung findet und einen neuen Steuerstandard setzt. Auch diverse Spiele wie die "Metroid"-Saga gehen auf die Kappe des kreativen Japaners. Die wichtigste Leistung seiner Karriere stellt aber wohl die Entwicklung des Game Boy 1989 dar. Nach dem kolossalen Flop des Nachfolgesystems Virtual Boy verlässt der clevere Spielzeugmacher 1996 Nintendo. 1997 kommt Gunpei Yokoi bei einem tragischen Autounfall ums Leben. Das Vermächtnis des Spielzeugmachers begleitet die internationale Zockerschar aber noch heute.

>>I Tatsächlich nimmt Nintendo in der Welt der digitalen Bildschirmunterhaltung eine Sonderstellung ein. Zwar haben sich in den letzten beiden Dekaden einige Konkurrenzunternehmen an der Doppelaufgabe Hardware und Software versucht. Aber egal ob Atari oder Sega, Sony oder Microsoft – kein anderer Hersteller hat seit den frühen 80ern ein derart gutes und anhaltendes Gespür sowohl für innovative Spielkonzepte als auch für ausgereifte Konsolen und passende Peripherie bewiesen (von einigen Fehltritten Big Ns einmal abgesehen). Und das in der Regel mit Folgen: Meisterwerke wie "Super Mario Bros." oder "The Legend of Zelda" setzten bis heute geltende Qualitätsstandards und prägten Generationen von Genre-Verwandten. Ähnliches gilt für die Joypad-bestückung der Nintendo-Konsolen: Seit 8-Bit-Tagen haben die findigen Japaner immer wieder Steuerelemente eingeführt, welche von den Mitbewerbern (teils schamlos) übernommen wurden und die noch bis heute in modernen Controllern Verwendung finden.

Die Prä-Joypad-Ära

Im Jahr 1984 debütiert Nintendo mit dem Famicom (bei uns ab 1985 als NES erhältlich) in der Konsolenwelt. Doch natürlich existieren Daddelkisten für den Heimgebrauch und dazu passende Eingabegeräte schon seit einigen Jahren. Von Drehscheibencontrollern über frühe Analog-Knüppel bis hin zu Trackballsystemen sind die späten 70er geprägt von allerlei interessanten, oftmals aber nur leidlich ausgereiften Steuerkonzepten.
Den ersten wirklichen Meilenstein der Controllergeschichte setzt anno 1977 Atari: Deren Zwei-Achsen-Joystick fürs VCS 2600 verfügt zwar nur über einen Feuerknopf, mausert sich aber aufgrund des flexiblen Steckers zum Standard. Im Gegensatz zu den meisten Vorgängerkonsolen ist der Knüppel nämlich nicht fest mit der Konsole verdrahtet, sondern wird über eine 9-Pin-Buchse angeschlossen und ist somit austauschbar. Entsprechend entwickeln nicht nur zahlreiche Peripheriehersteller eigene kompatible Sticks. Auch in vielen Computern wie C64, Atari ST oder Amiga (an denen in den 80ern immer mehr gezockt wird) findet die Schnittstelle Verwendung. Selbst Sega nutzt für Master System und Mega Drive modifizierte 9-Pin-Systeme.

Exklusiv statt kompatibel

Nintendo hat an einem systemübergreifenden Standard hingegen wenig Interesse. Genauso wie die Controller primär auf die hauseigenen Spielkonzepte zugeschnitten sind, sind auch die Pad-Anschlüsse stets nur mit der dazugehörigen Hardware der jeweils aktuellen Generation kompatibel. Will heißen: Ein Nintendo-Joypad lässt sich ohne Hilfe spezieller Adapter nicht an eine firmenfremde Konsole anstöpseln – ein Konzept, das seit 32-Bit-Zeiten sämtliche Hardware-Konkurrenten übernommen haben.
Auf den folgenden Seiten nehmen wir die Nintendo-Controller genauer unter die Lupe. Von NES über SNES und N64 bis hin zu Gamecube und Wii zeigen wir Euch, welche Steuerelemente von einer Generation zur nächsten neu hinzugekommen sind, welche Folgen dies für die Spiele hatte und wie die Konsolenmitbewerber darauf reagierten. *cg* I<<

Quellenverweis: Alle Fotos dieser Seiten wurden dem neuen Buch der "Joysticks" entnommen (Gameplan-Verlag, 17,80 Euro), das auch die wichtigsten und wildesten Geräte der Sega- und Sony-, Microsoft-, Atari- und Commodore-Welt auf 144 Seiten und mit rund 500 Abbildungen vorstellt. Beziehen könnt Ihr den lesenswerten Schmöker über www.gameplan.de. Die ISBN-Nr. lautet 3-00-012183-8.

NES: DER KANTIGE

System: NES | ab 1984

Elemente: 1 Steuerkreuz, 2 Aktionsknöpfe, Start- und Select-Tasten

Unpraktisch: Die funktionsleichen Pads der japanischen NES-Version Famicom sind fest mit der Konsole verkabelt.



Frech kommt weiter: Für das Pad seiner Konkurrenzkonsole Master System lässt sich Sega überdeutlich vom NES inspirieren.

>>I Schlicht, handlich und wegweisend – mit diesen Attributen lässt sich das Joypad zu Nintendos Konsoleneinstand treffend charakterisieren. Optisch macht das eckige Eingabegerät zwar wenig her, dafür überrascht der Controller mit einem ungewöhnlichen Steuerkonzept. Anstelle des damals üblichen Joysticks dient ein schwarzes Kreuz als zentrales Steuerelement. Dem gegenüber finden sich auf der rechten Seite zwei Feuertasten. In der Mitte liegen mit Start- und Select-Knopf zwei weitere Buttons.

Die Vorteile des neuartigen Pads liegen im wahrsten Sinne des Wortes auf der Hand. Die komplette Eingabemechanik lässt sich bequem mit nur zwei Daumen erreichen. Trotz der extrem einfachen Handhabung bietet der NES-Controller dank der seinerzeit üppigen Tastenausstattung gleichzeitig vielfältige Kommando-Möglichkeiten. Während die traditionellen 9-Pin-Joysticks der Atari-VCS- und Heimcomputer-Ära mit nur einer Feuertaste auskommen müssen (wodurch nervige Doppelbelegungen häufig unvermeidbar sind), freuen sich Nintendo-Fans über die optimale Balance zwischen Ergonomie und Komplexität.

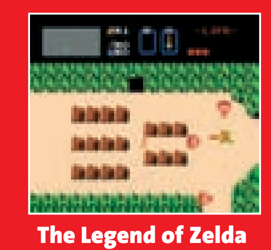
Konkurrenz-Konsequenzen

Mit dem Siegeszug des NES wird das Joypad zunächst zum liebsten Eingabegerät vor allem fernöstlicher Zocker. Besonders die gleichermaßen präzise wie bequeme Kontrolle via Steuerkreuz hat es den Videospielern angetan. Nintendos Mitbewerber reagieren prompt: Die Controller von Master System, PC-Engine und Co. werden serienmäßig mit vergleichbaren Tastenanordnungen ausgestattet und ähneln dem Original teils so sehr, dass Nintendo immer wieder rechtlich gegen allzu dreiste Kopien vorgeht. Bis heute hat sich das Grundkonzept des NES-Pads halten können.

Super Mario Bros.

Hersteller:	Nintendo
Erscheinungsjahr:	1985

Mit seinem ersten Solo-Auftritt definiert Mario die Qualitätsstandards des Jump'n'Run-Genres neu. Ein Eckpfeiler des Erfolges: die perfekte Steuerung. Während das Steuerkreuz die Laufrichtung des Schnauzbarts bestimmt, wird mittels Knöpfen punktgenau gesprungen beziehungsweise ein Feuerball verschossen.



The Legend of Zelda

Hersteller:	Nintendo
Erscheinungsjahr:	1987

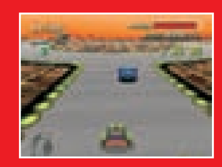
Mit dem Schwert zuschlagen, den Bumerang schleudern, das Spiel pausieren oder den Menübildschirm aufrufen – via NES-Pad kein Problem. Die für damalige Verhältnisse mächtig komplexe Steuerung von Links spannendem Kerkertrip ist perfekt auf das Layout des Controllers zugeschnitten.



Mike Tyson's Punch Out

Hersteller:	Nintendo
Erscheinungsjahr:	1987

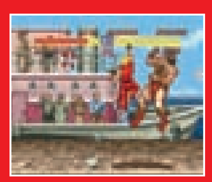
Die extrem launige Cartoon-Boxerei profitiert enorm von der Tastenvielfalt des NES-Controllers. Mit den Feuerknöpfen führt Ihr linke bzw. rechte Haken aus, während das Steuerkreuz größtenteils mit Ausweichmanövern belegt ist. Habt Ihr einen Stern ergattert, setzt Ihr per Start-Button zum allmächtigen Uppercut an – da bleibt kein Auge trocken!



F-Zero

Hersteller: Nintendo
Erscheinungsjahr: 1990

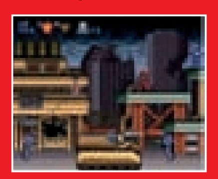
Nintendos SciFi-Raserei versetzt Zocker in einen völlig neuen Temporausch. Zudem verfügen die Gleiter über zwei Luftbremsen links und rechts, die mit der entsprechenden Schultertaste aktiviert werden.



Street Fighter 2

Hersteller: Capcom
Erscheinungsjahr: 1992

Capcoms genialer Prügelautomat markiert den Beginn der modernen 2D-Beat'em-Up-Ära. Dank tastenstarkem SNES-Pad geht der Boom daheim weiter.



Super Probotector

Hersteller: Konami
Erscheinungsjahr: 1992

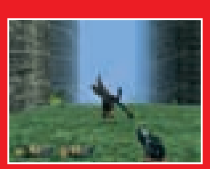
Konamis Jump'n'Shoot-Meilenstein nutzt die Möglichkeiten des SNES-Pad konsequent. Trotz voller Belegung zockt sich das Alien-Epos perfekt.



Super Mario 64

Hersteller: Nintendo
Erscheinungsjahr: 1996

Marios 3D-Debüt setzt Maßstäbe in Sachen Kamera und Steuerung. Punktgenaue Sprünge sind dank penibler Analogabfrage kein Problem. Die Perspektive lässt sich auf Tastendruck flexibel ausrichten.



Turok: Dinosaur Hunter

Hersteller: Acclaim
Erscheinungsjahr: 1997

Im Ego-Genre hängt das N64 die zeitgenössische Konsolenkonkurrenz ab. Gleichzeitiges Ausweichen und exaktes Zielen – kein Problem. Der Z-Trigger als Abzugshahn macht das Ballergefühl perfekt.



Lylat Wars

Hersteller: Nintendo
Erscheinungsjahr: 1997

Zu SNES-Zeiten bringt "Star Fox" der Zockergemeinde den so genannten FX-Chip. Auf dem N64 hat er den Rumble Pak an Bord – "Lylat Wars" erscheint hierzulande im Bundle mit dem pfiffigen Vibrator.



SUPER NINTENDO - DAS TASTENWUNDER

System: Super Nintendo | ab 1990

Elemente: Steuerkreuz, 4 Aktionsknöpfe, 2 Schultertasten, Start- und Select-Tasten

>>I Nintendos 16-Bit-Nachfolger setzt die Joypad-Tradition des NES fort. Auch der SNES-Controller besticht weniger durch aufwändiges Design als vielmehr mit einem Höchstmaß an Funktionalität. Satte vier Feuertasten thronen nun auf der Vorderseite. Der eigentliche Clou befindet sich aber auf dem Pad-Rücken: Dort sitzt problemlos erreichbar je eine Schultertaste links und rechts. So kommen beim NES-Nachfolger nicht nur die Daumen, sondern auch die Zeigefinger zum Einsatz.

Konkurrenz-Konsequenzen

Sowohl die Zahl der Buttons als auch die Schultertasten im Speziellen rufen die Mitbewerber auf den Plan. Sega, deren 16-Bit-Konkurrenzsystem bereits 1988 auf die Zockerschar losgelassen wurde, veröffentlicht 1993 primär für "Street Fighter 2" ein Pad mit sechs Fronttasten. Schließlich kam der Original-Controller des Mega Drive gerade mal mit drei Feuerknöpfen daher. Noch in der 32-Bit-Ära ist der Einfluss des Super-Nintendo-Pads unübersehbar. Ob 3DO, Sega Saturn oder Playstation - kein Eingabegerät kommt ohne die praktischen Schultertasten aus. Business-Greenhorn Sony spendiert seinem grauen Knochen sogar gleich vier Stück. I<<



Eingeschränkt: Hauptkonkurrent Sega legt seinem Mega Drive ein Pad mit nur drei Feuertasten bei.

Erinnert bis auf die Form stark ans SNES-Joypad: Der Ur-Controller von Sonys Playstation.

N64 - DER GIGANTISCHE

System: N64 | ab 1996

Elemente: Steuerkreuz, Analogstick, 6 Aktionsknöpfe, 2 Schultertasten, Z-Trigger, Startknopf

>>I Mit dem Eintritt ins 3D-Zeitalter wirft Nintendo eine Prämisse vergangener Tage über Bord: Beim N64 sind erstmals nicht mehr alle Elemente des Pads ohne Umgreifen erreichbar. Je nach Spiel entscheidet sich der Zocker für das traditionelle Steuerkreuz oder den neuartigen Analog-Stick – drei Griffhörner machen es möglich. Zudem verfügt das wuchtige Joypad über einen neuen Z-Trigger an der Rückseite sowie einen Schacht für Memory Card oder Rumble Pak.

Tolle Sache: Auf der Rückseite des N64-Pads befinden sich Z-Trigger und Erweiterungsslot.

Konkurrenz-Konsequenzen

Das Umgreifkonzept des N64-Controllers findet keine Nachahmer – zum Glück. Der Analog-Stick mausert sich jedoch bald zum Steuerstandard. Sega bringt das erste Analog-Pad im Bundle mit "Nights" sogar ein paar Monate vorher auf den Markt. In Branchenkreisen munkelt man jedoch, dass der Sonic-Konzern die Idee von Nintendo geklaut habe. Infos über Big Ns neues Joypad kursierten nämlich schon knapp zwei Jahre vor dem N64-Start. Gut kommt auch das Vibrationsfeature an, das Sony direkt in seine Pads einbaut. Dreamcast und Xbox übernehmen darüber hinaus die Modulschächte. I<<



Rüttelmonster: In Sonys Dual-Shock-2-Pad verrichten gleich zwei Motoren mächtige Vibrationsarbeit.



GAMECUBE - DER KOMPAKTE

System: Gamecube | ab 2001

Elemente: Steuerkreuz, 2 Analog-Sticks, 4 Aktionsknöpfe, 2 analoge Schultertasten mit Abschluss-Klick, Z-Trigger, Startknopf

>>| Durch die Playstation-Dominanz im internationalen Videospielmarkt wird das Dual-Shock-Pad zum Controller-Standard. Besonders die zwei Sticks des Sony-Controllers haben es Entwicklern wie Zockern angetan. Auch Nintendo beugt sich den Marktwünschen: Das Cube-Pad verfügt über zwei analoge Knüppel, zudem sind sämtliche Steuerelemente wieder ohne Umgreifen erreichbar. Auch wenn die Anordnung der Tasten sehr intuitiv gestaltet ist, bietet das Eingabegerät aber speziell für einige Multiplattformumsetzungen zu wenig Knöpfe. Des Weiteren haben XL-Pranken Probleme mit den zierlichen Abmessungen. Das zu klein geratene Digi-Kreuz ist etwa für traditionelle Prügeleien kaum geeignet.

Konkurrenz-Konsequenzen

Verkehrte Welt: Orientierten sich in der Vergangenheit meist die Mitbewerber an Nintendos Peripheriegeräten, dreht der Mario-Konzern in der 128-Bit-Generation den Spieß um. Ergonomisch geformte Feuertasten hin, Abschluss-Klick in den Schultertasten her - im Prinzip sind alle Elemente des Cube-Pads spätestens seit PS2-Zeiten etabliert. Das Stick-Doppel samt integrierter Rumble-Funktion kennt der Multiformatzocker vom Dual-Shock-Pad, analoge Schultertasten hatte bereits Segas Dreamcast-Controller zu bieten. Erstmals in Nintendos Konsolengeschichte passt sich der Impulsgeber von einst der Konkurrenz an. |<<

WII - DER REVOLUTIONÄRE

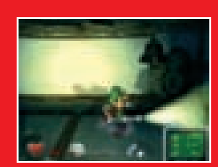
System: Wii | ab 2006

Elemente: Steuerkreuz, Analog-Stick (ansteckbar), 4 Feuerknöpfe, Start-, Select- und Home-Tasten, Ein/Aus-Schalter

>>| Die Zeiten des Wettrüstens sind vorbei, mit der Wii-Konsole steigt Nintendo aus dem Kampf um Prozessorenleistung und Polygonpower aus. Offenbar eine weise Entscheidung, schließlich konnte man bereits mit der letzten "konventionellen" Konsole Hauptkonkurrent Sony die Marktführerschaft nicht streitig machen. Ergo entschließen sich die Japaner zu einem radikalen Neuanfang. Während zwischen Xbox 360 und PS3 der Krieg um die mächtigste Hardware in vollem Gange ist, beschreitet Nintendo einen anderen Weg. Dreh- und Angelpunkt des neuen Konzepts: der Controller. Die Bewegungserkennung des Wii-Controllers löst den Daumen als Hauptwerkzeug nach mehr als 20 Jahren digitalen Bildschirmvergnügens ab. Die Spielerlebnisse der nächsten stationären Nintendo-Generation werden im wahrsten Sinne aus dem Handgelenk geschüttelt. Doch auch traditionelles Zocken wird dank ansteckbarem Pad möglich sein.

Was die Zukunft für Wii bringt, ist momentan ungewiss. Ob es Big N tatsächlich gelingen wird, dank intuitiv handhabbarer Steuerung die Berührungsängste von Nicht-Spielern aufzuheben und so neue Kundenschichten für das Thema Videospiel zu begeistern, muss die Zeit zeigen. Aber eines steht fest: Sollten Nintendos Pläne von kommerziellem Erfolg gekrönt sein, dann wird es garantiert nicht allzu lange dauern, bis sich der ein oder andere Konkurrenzhersteller vom Wii-Konzept eine oder mehrere Scheiben abschneidet – ganz wie früher. |<<



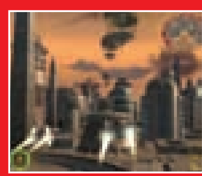


Luigi's Mansion

Hersteller: Nintendo

Erscheinungsjahr: 2001

Fürs Cube-Pad optimiert: Mit dem linken Stick kontrolliert Ihr Luigis Laufrichtung, mit dem Pendant den Geistersauger. Die Sogstärke des Haushaltshelfers wird stufenlos per Schultertaste dosiert.

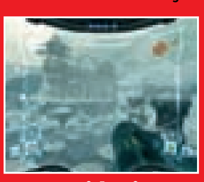


Star Wars: Rogue Leader

Hersteller: Lucas Arts

Erscheinungsjahr: 2001

Schub geben, abbremsen, extrem enge Kurven fliegen oder Flügel anlegen – in Factor 5s Weltallschlacht finden besonders die Schultertasten regen Einsatz.

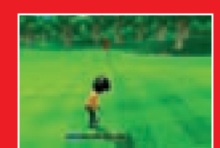


Metroid Prime

Hersteller: Nintendo

Erscheinungsjahr: 2002

In Samus Arans genialem 3D-Einsatz ist jedes Pad-Element teils mit mehreren Funktionen belegt. Nach kurzer Eingewöhnung nahezu perfekt!



Wii Sports

Hersteller: Nintendo

Erscheinungsjahr: 2006

Die Minispiel-Sammlung bietet den idealen Einstieg in das Steuerkonzept Wii. Denn hier werden die Sportgeräte fast wie im wahren Leben mal gefühlvoll, mal mit voller Wucht geschwungen.



Red Steel

Hersteller: Ubisoft

Erscheinungsjahr: 2006

Eine ganz neue Erfahrung: In Ubis Ego-Shooter zielt Ihr mit dem Wii-Controller wie mit einer echten Wumme. Auch spektakuläre Schwertkämpfe werden per Fernbedienung lebensnah ausgefochten.



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Hersteller: Nintendo

Erscheinungsjahr: 2006

Für einen vielseitigen Abenteurer wie Link kommt der Wii-Controller wie gerufen. Alles über die neue Steuerung des Spitzohr-Helden erfahrt Ihr im Preview ab Seite 12.

NEXT LEVEL

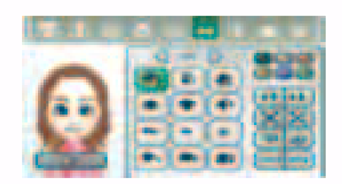
Worldwide Wii

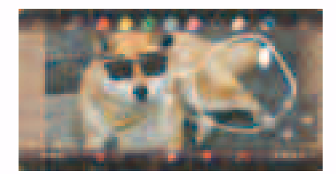
Wii | Playstation 3 | Xbox360

>>I Nintendo zelebriert mit Wii einen Umbruch. Das revolutionäre Konzept beschränkt sich aber nicht nur auf den Controller. Auch in Sachen Online verbirgt sich ein interessanter Ansatz. Anders als die Konsolen-Konkurrenz soll Wii rund um die Uhr internet-präsent sein – WLAN bzw. Online-Anbindung via USB-Adapter vorausgesetzt.

Spartenkanäle

Als Ausgangspunkt des Online-Abenteuers dient die Wii-Pinnwand, die den Zugriff auf verschiedene Kanäle erlaubt. Hier empfangt bzw. verschickt Ihr Mails oder auch SMS. Doch bevor es losgeht, entwerft Ihr im Mii-Kanal das eigene Bildschirm-Ego. Die simpel gestrickten 3D-Figuren sind schnell zusammengeklickt und können im 6-KB-Speicher des Wii-Remote-Controller gesichert werden. Einige Titel wie "Wario Ware Smooth Moves" oder "Wii Tennis" verwenden die selbstgestalteten Avatare sogar im Spiel. Schön, aber warum sollte die Konsole auch im Standby-Modus online bleiben? Zum einen will Nintendo neue Inhalte wie Demos (auch für DS) oder Add-Ons liefern. Zum anderen können Freunde Nachrichten hinterlassen oder das Eigenheim in "Animal Crossing" besuchen.
Weiter geht's im Fotokanal, der Bilder direkt von der SD-Karte Eurer Kamera verarbeitet. So dürft Ihr Eure Lieblingsmotive mit der eingebauten rudimentären Bildbearbeitung verfremden und verschicken. Ein Nachrichtenkanal hält Euch daneben auf dem Laufenden: Meldungen werden ähnlich wie in 'Google News' aus verschiedenen Quellen aufbereitet und mit wählbarer Textgröße dargestellt. Daneben informiert der Wetterkanal über aktuelle Witterungsverhältnisse. Basierend auf der 'World Wind'-Technologie der NASA (ähnlich 'Google Earth') erfahrt Ihr mittels virtuellem Erdball das Wetter überall auf der Welt. Auch fürs Surfen im WWW ist gesorgt: Zum Einsatz kommt wie beim DS der Web-Browser Opera, der alle gängigen Web-Standards (Flash, Java etc.) unterstützt. Im Wii-Shopping-Kanal erwerbt Ihr schließlich Spiele für die 'Virtual Console' per Kreditkarte oder Wii-Points-Card. Dieser Service bietet kostenpflichtige Spiele-Downloads, darunter Klassiker für NES, SNES, Mega Drive, PC-Engine, N64 oder MSX. Gespeichert werden die Titel auf dem internen 512 MB großen Flash-Speicher. Preislich belaufen sich die Spiele auf unter zehn Euro – ähnliche Preisregionen wie bei Xbox-Live-Arcade-Spielen. Fazit: Nintendo liefert für Wii ein rundes Online-Angebot, das sich wohltuend von den Konkurrenten abhebt – ganz wie die Konsole. *ts* I<<







▲ Multimedia-Attacke: Neben Eurem Bildschirm-Ego editiert Ihr eingelesene Fotos und ruft das weltweite Wetter ab.

Next Level-Themen im Überblick:

- Eingabe intuitiv [MAN!AC 10/06]
- Steuerungsduell [MAN!AC 09/06]
- Was bringt HDMI? [MAN!AC 08/06]
- Grafik von morgen – Teil 3 [MAN!AC 07/06]



▲ Im Menü der 'Virtual Console' startet Ihr heruntergeladene Spieleklassiker – Nintendo Wii fungiert nämlich auch als Emulator-Konsole.

TECH-TICKER >>

+++ **Offizielle PSP-Downloads.** Zeitgleich mit der PS3 soll auch ein Download-Service für die PSP starten. Zu herunterladbaren PSone-Titeln gesellen sich Filme, Trailer und Musik. Empfangen werden die Inhalte u.a. per WiFi-VErbindung der PS3. +++ **Wii-CPU in der Fertigung.** IBM hat die Massenfertigung des 'Broadway' getauften Hauptprozessors für Wii begonnen. +++ **PS3 ohne HDMI-Kabel.** Aus Kostengründen wird im Lieferumfang der Playstation 3 ein HDMI-Kabel für beste HDTV-Qualität fehlen. +++ **Hand in Hand.** Die PSP soll zusammen mit einer PS3 zu einem Info-Terminal wachsen. So könnten laut Sony künftig Multimedia-Daten einfach ausgetauscht bzw. abgespielt werden und das Handheld vielleicht sogar zum Handy avancieren. +++ **HD-DVD in Japan.** Microsoft bringt im November für 19.800 Yen (ca. 133 Euro) das HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 heraus, das ausschließlich für Filmgenuss genutzt werden soll.

Inside Assassin's Creed

KOLUMNE

Jade Raymond...

...ist seit acht Jahren in der Spielebranche. Sie arbeitete bei Electronic Arts, Sony Online und IBM als Produzentin, Designerin und Programmiererin. Wenn ihr Job als Producer für Ubisoft Montreals Next-Gen-Titel "Assassin's Creed" es zulässt, zockt sie privat jedes Spiel, das mit Zombies oder Affen zu tun hat.

>>I Ubisofts Stealth-Action "Assassins's Creed" ist derzeit eines der heißesten NextGen-Eisen im Feuer. Bis zur heiß ersehnten Veröffentlichung klärt Euch Produzentin Jade Raymond von nun an jeden Monat über den Entwicklungsstand auf, verrät unbekannte Details oder plaudert aus dem Nähkästchen.

Letzten Monat habe ich Euch verraten, wie ich zu Ubisoft und dem Entwicklerteam von "Assassin's Creed" gekommen bin. Dieses Mal möchte ich Euch den konzeptionellen Prozess schildern, der Antworten auf Fragen wie "Warum ein Spiel über Attentäter?" und "Woher kommt der Titel 'Assassin's Creed'?" gibt. Lasst uns dazu zwei Jahre in der Zeit zurück gehen...

Angefangen hat alles mit einem Buch: Patrice Desilets, unser Creative Director, bekam von Ubisofts Chief Creative Officer den Roman "Alamut" geschenkt. Obwohl es sich hierbei um ein rein fiktives Werk handelt, basiert es doch auf dem historisch überlieferten 'Clan der Assassine' (auch als 'Hashshashin' bezeichnet). Angestachelt durch das Buch, stellten Patrice und andere Teammitglieder weitere Nachforschungen zu den Assassinen und deren Epoche, den 3. Kreuzzug, an. Je mehr wir über diese Leute erfuhren, desto stärker wuchs der Wunsch in uns, ein Spiel über sie zu machen. Sogar das Credo des Clans – 'Nichts ist wahr, alles ist erlaubt' – passt perfekt zum Medium Videospiele.



▲ Freiheit wird bei "Assassin's Creed" groß geschrieben: Schlagt Euch durch Menschenmengen am Boden oder wandert ungestört über Dächer.

Wenig überraschend also, dass es letztlich sowohl als Titel, als auch zur Inspiration für ein völlig neues Spielerlebnis diente.

Während traditionelles Design eng mit linearem und eingeschränktem Spielverlauf verknüpft ist, richtet sich unser Spiel ganz nach dem Credo der Assassine: Bisherige Action-Adventure-Konventionen wurden über Bord geworfen ('Nichts ist wahr') und dem Spieler wird die nötige Freiheit geboten, das Abenteuer auf individuelle Art und Weise zu spielen ('Alles ist erlaubt').

Darüber hinaus wurden wir von dem Mysterium inspiriert, das die Meuchelmörder umgibt: Spekulationen über Glaubensgrundsätze, Motive und Handlungen gibt es wie Sand am Meer. Da der Clan aber eine Art Geheimbund war, gibt es so gut wie keine gesicherten Informationen darüber. Somit genossen wir die Freiheit, die Assassine als eine vorausschauende, kalkulierende Gemeinschaft darzustellen, deren erklärtes Ziel es ist, der erbitterten Schlacht zwischen Kreuzritter und Sarazenen ein Ende zu setzen. Assassine erachten den Krieg als sinn- und zwecklos und treten für ein friedliches Nebeneinander der verfeindeten Parteien ein. Dabei sind sie weder mit einem der beiden Lager verbündet, noch streben sie nach Profit oder Macht. Ebenso wenig sind die Beweggründe religiöser Natur – im Gegenteil: Der Orden steht organisierten Religionen sogar ablehnend gegenüber. Aber nicht Kreuzritter oder Sarazene sind der Feind, sondern der Krieg – und all jene, die Profit daraus schlagen.

Wir wollen mit "Assassin's Creed" kein politisches Spiel entwickeln, glauben aber, dass Bezüge zum aktuellen Zeitgeschehen notwendig sind. Nur so finden Videospiele eine breitere Akzeptanz als Unterhaltungsmedium und Kunstform. Unser primäres Ziel ist aber die Erschaffung einer neuen Spielerfahrung für NextGen-Konsolen: Interagiert mit der Menschenmenge oder bewegt Euch völlig frei durch das Spiel. Außerdem gibt uns das orientalische Setting die Möglichkeit, dem Spieler eine erwachsene Geschichte außerhalb des üblichen Action-Einerleis zu erzählen. Inmitten der blitzschnellen Action wird dem Spieler eine Botschaft rund um Moral und Aufrichtigkeit vermittelt, die unmittelbar vom Credo der Assassinen geprägt ist. I<<





Beim Automaten "Space Panic" buddelt Ihr Löcher: Lasst die Aliens nach unten plumpsen!

MAN!AC SCHLÄGT SICH DURCH DEN GENRE-DSCHUNGEL: ENTDECKT VERGESSENE SPIELKONZEPTE, EXOTISCHE OLDIEPERLEN UND DEN ADAM ALLER VIDEOSPIELHELDEN!

>>I Je älter Videospiele werden, desto variantenreicher fallen die Genres aus: Wer in den frühen 80er-Jahren als Konsolen-Nostradamus "Nintendogs"-Zucht, 3D-Survival-Horror und EyeToy-Akrobatik im Wohnzimmer prognostiziert hätte, wäre vermutlich ausgelacht worden. Trotz der vielen neuen Spielprinzipien wird die Vielfalt im Spielehandel aber nicht unbedingt größer: An manchen Genres nagt nämlich kräftig der Zahn der Zeit. Plattform-Spiele, Grafik-Adventures und Prügelscroller sind aus den Regalen nahezu verschwunden und lassen sich bestenfalls in Oldie-Sammlungen oder Neuauflagen auf Handhelds oder dem Xbox-Live-Marktplatz beschaffen – von innovativen Neuentwicklungen ganz zu schweigen. Unsere Serie 'Jäger der verlorenen Genres' spürt verschollene Spielkonzepte auf und entstaubt historische Highlights.



In "Donkey Kong" feiert Mario sein Debüt noch als 'Jumpman'.

In "Donkey Kong 3" bewaffnet sich Mario mit der Wasserspritze: Nehmt den Affen und seine Bienen aufs Korn!



Erster Schritt zum Jump'n'Run: In "Pitfall" bastelt Activision aus 256 Bildschirmen eine gigantische Abenteuerwelt.

Die virtuelle Schöpfung

Als die Videospieltechnik in den 70er-Jahren noch in den Kinderschuhen steckt, gibt es keine Helden: Schließlich muss eine Figur erkennbar animiert werden, damit sie Persönlichkeit vermittelt. Die primitive Grafik kann dagegen seinerzeit lediglich kantige Raumschiffe und Gebäude darstellen. Erst 1980 wird eine virtuelle Persönlichkeit für die Spielhalle in Szene gesetzt: In "Space Panic" steuert Ihr einen Alienjäger im Raumanzug, der laufen, klettern und schaufeln kann. Technisch ist er damit der Adam aller Videospielhelden, auch wenn sein Design nur wenige Details aufweist: Mit dem Helm umgeht Universal geschickt das Problem des Haarschnitts, in den Heimumsetzungen trägt der Astronaut einen einfarbigen Anzug. Bei Mario ist es ein Jahr später ähnlich: Weil sich wehendes Haar mit den verbleiben Pixeln nicht animieren lassen will, versteckt es Altmeister Shigeru Miyamoto unter einer Mütze – erst auf dem N64 wagt Mario, sie abzunehmen! Immerhin gewähren die Prinzessin und Bösewicht "Donkey Kong" einen Blick auf ihre Haarpracht.

Triumph der Krieger

Die ersten virtuellen Persönlichkeiten steuert man aus der Seitenperspektive: Weil die Welt auf Bildschirmgröße begrenzt ist, konstruieren die Entwickler mehrere Stockwerke mit Leitern – das Plattform-Spiel wird geboren. Der Held von "Space Panic" gräbt Löcher in die Ebenen, damit die Aliens hineinfallen. Um Obermotze zu besiegen, muss er sie gleich mehrere Stockwerke nach unten purzeln lassen! Außerdem darf ihm dabei nicht der Sauerstoff ausgehen. Das Ganze spielt sich etwas actionlastiger als die optisch verwandten "Lode Runner" und "Manic Miner", in denen man auch Schlüssel oder Schätze sammelt. Eine richtige Handlung gibt's erstmals in "Donkey Kong": Der böse Affe hat die Prinzessin entführt, deshalb kraxelt Mario Geiselnehmer und Opfer durch vier Bildschirme hinterher. Dabei wählt der Spieler zwischen diversen Parallelpfaden und kann den Hammer einsammeln, um Donkeys Tonnen zu zertrümmern. Leider schafften es nur drei Abschnitte in die NES-Umsetzung.

Den ersten Schritt zum späteren Genre Jump'n'Run macht 1982 "Pitfall": Aus 256 Bildschirmen bastelt Activison eine mächtige Abenteuerwelt, allerdings werden die Abschnitte noch umgeblättert und nicht gescrollt. In Bildschirm-großen Levels fühlen sich die Plattform-Helden nämlich noch ein paar Jahre wohl: Die Straußenritter von "Joust" brauchen dank ihrer Flattertiere keine Leitern, um die Plattform zu wechseln. Außerdem lassen sich die Monster gemeinsam im Zweispieler-Modus jagen, was später auch "Mario Bros." und "Bubble Bobble" Kultcharakter verleiht: Die Spieler streiten sich um Eier, Goldstücke und allerlei andere Boni, die erlegte Feinde verlieren. Man wetteifert verbissen, kämpft sich aber trotzdem gemeinsam durch die Monsterlevels: Allein deshalb unterscheiden sich viele Plattformer der 80er-Jahre spielerisch deutlich von modernen Weiterentwicklungen wie >>>

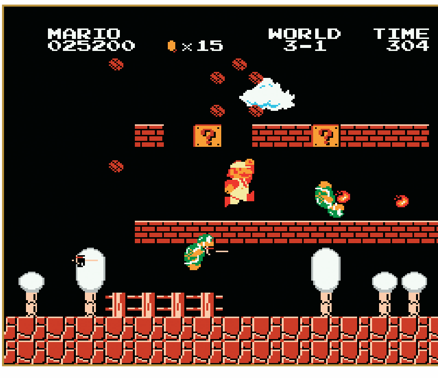


Ritter auf flatternden Straußen: Bei "Joust" springt Ihr den Feinden aufs Dach und klaut ihre Eier.



Schnappt Euch Olivias Herzen und weicht Brutus aus: Den Nintendo-Automaten "Popeye" gibt's für zahlreiche Oldie-Konsolen.





Scrollende Jump'n'Runs kaufen Ende der 80er-Jahre Plattformspielen den Schneid ab: Die "Super Mario Bros." (rechts) verlassen sich auf ihre Sprungtalente, während Capcoms "Mega Man" (links) seine vielen Waffen taktisch einsetzt.



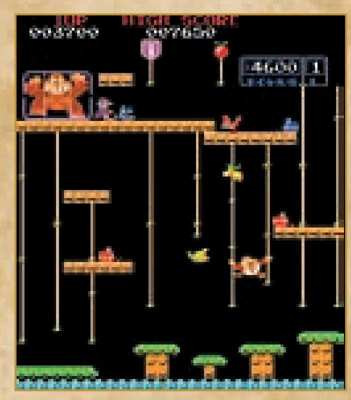
▲ Knallhartes Denkfutter: Ohne kluge und vor allem schnelle Planung kommt Ihr bei der Flucht nicht weit.



▲ Mit dem fetten 'POW'-Stein in der Mitte können die Mario-Brüder alle Feinde auf den Rücken schleudern.



▲ Ganz schön frech: Die fiesen Affen necken Euren Jäger erbarmungslos, bis er wieder nach unten plumpst.



▲ Mehr Klettertaktik: Der Junior kann gleich zwei Lianen greifen und dann schneller nach oben kraxeln.

Lode Runner

Hersteller	Broderbund
Jahr	1983
Systeme	u.a. Arcade, VCS, NES

Der Leiterrenner kann nicht hüpfen, sondern sich nur auf untere Plattformen fallen lassen: Deshalb kommt er lediglich über die vielen Leitern und Stangen an die Schätze. Gegen die Monster verteidigt er sich wie der Astronaut in "Space Panic": Man gräbt ein Loch, in das die Monster hineinfallen. Anschließend könnt Ihr sogar frech über sie drüber laufen, denn wenn sie zu lange in der Grube bleiben, werden sie verschüttet – grabt dem Feind möglichst fiese Fallen!

Mario Bros.

Hersteller	Nintendo
Jahr	1983
Systeme	Arcade, VCS, NES, GBA

In ihrem ersten gemeinsamen Abenteuer bekämpfen Mario und Luigi Stachelkröten, die aus Röhren bummeln: Wenn man sie von unten anspringt, fallen sie auf den Rücken – dann haben die Brüder einige Augenblicke Zeit, dem Biest mit einem Kick den Rest zu geben! Als Belohnung winken Goldstücke, um die sich die Gegenspieler zanken: In sämtlichen "Mario"-Neuauflagen für GBA ist dieser vergnügliche Plattformer samt Mehrspielermodus enthalten.

Congo Bongo

Hersteller	Sega
Jahr	1983
Systeme	u.a. Arcade, VCS, Coleco

Der freche Gorilla im isometrischen Plattformspiel "Congo Bongo" ist keine leichte Beute: Er schleudert Kokosnüsse den Berg runter und hetzt Euch allerlei andere Tiere wie kleine Affen und Nashörner auf den Hals. Diese hüpfen Eurem Safarijäger auf den Rücken und blocken so die Steuerung oder versetzen ihm einen mächtigen Rempler, damit er in Abgründe purzelt. Um die vier trickreichen Berglevels zu erklimmen, müsst Ihr ihnen geschickt ausweichen!

Donkey Kong Jr.

Hersteller	Nintendo
Jahr	1982
Systeme	u.a. Arcade, VCS, NES, Coleco

Der erstklassige "Donkey Kong"-Nachfolger ist für Videospielhistoriker und Mario-Gegner besonders interessant: Hier spielt der Nintendo-Klempner den Bösewicht, weil er Donkey in den Käfig gesperrt hat. Durch vier Levels muss der Sohnemann hinterher kraxeln und schließlich die Ketten des Käfigs lösen: Im Abspann rächt sich Donkey mit einem mächtigen Tritt, der Mario quer über den Bildschirm befördert – der Klempner ergreift daraufhin panisch die Flucht!

>>> Jump'n'Runs und Plattform-Keilereien im Stil eines "Super Smash Bros."

Der Pfad der Weisheit

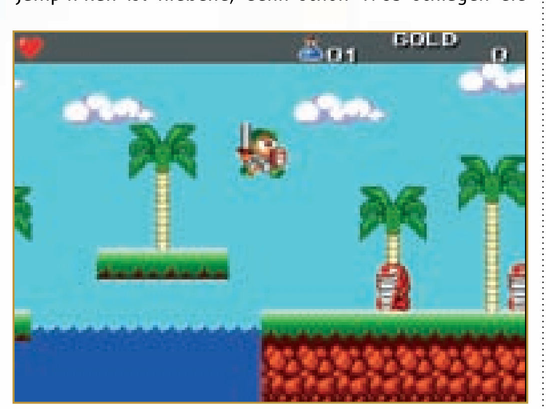
Ab 1986 wollen Plattformhelden aber höher hinaus als nur bis zur oberen Bildschirmkante: In Nintendos "Kid Icarus" erklimmt Pit vertikal scrollende Welten, um die heiligen Schätze zu bergen – dabei wird mit Pfeilen mächtig geballert. Taitos "Rainbow Islands" legt dagegen weniger Wert auf Action, stattdessen wird mehr Geschicklichkeit verlangt: Der Held kann Regenbogen schlagen und aus ihnen Treppen bauen, über die er höhere Plattformen erreicht – ganz schön clever! Dann geht Taito noch weiter: Das Küken aus "New Zealand Story" kraxelt und ballert sich bereits durch in alle Richtungen scrollende Plattformgerüste. Der Übergang zum Jump'n'Run ist fließend, denn schon 1985 schlagen die "Super Mario Bros." einen ganz anderen Weg ein: Erstmals sprintet ein Videospielheld durch seitlich scrollende Landschaften, die viele Bildschirme lang sind. In denen gibt's zwar jede Menge Ebenen, Mario muss aber nicht alle erhüpfen und kann oftmals einfach vorbei rennen. Die Wanderung eignet sich zudem besser für Film- und Comicumsetzungen als die Plattform-Kletterei: Diesem Konzept folgen zahlreiche Nachahmer, die Helden vor allem aus Kino und Cartoons übernehmen – "Aladdin", "Batman", "Mickey Maus", "James Bond" und "Jurassic Park" sind nur wenige Beispiele. Segas Eigenkreationen wie "Wonderboy" und "Sonic the Hedgehog" bleiben die Ausnahme. Daneben entwickeln manche Hersteller ballerlastige Varianten, z.B. "Probotector" und "Turrican" – wie die Plattformspiele wird aber auch das Jump'n'Shoot von dem Siegeszug des Jump'n'Runs überschattet.

Abenteuerliche Welten

Dass der "Space Panic"-Astronaut selbst mit Lara Croft und Sam Fischer verwandt ist, beweisen ab 1986 erste Mischungen aus Plattformspiel und Adventure: Samus Aran sucht in den Alienschächten von "Metroid" nach Mother Brain, Link erkundet bei "Legend of Zelda 2: Adventure of Link" Tempel und Simon Belmont aus "Castlevania" das Vampirschloss in der Seitenperspektive. In allen Abenteuern gilt es zahlreiche Werkzeuge und Schalter zu finden, die neue Talente lehren und einst unzugängliche Pfade passierbar machen. Auch Sega bringt seine Helden in scrollende Abenteuerwelten: "Wonder Boy 3: The Dragon's Trap" für Master System schickt Euch auf eine spannende Drachenjagd, bei der Ihr Gestalt und Talente zauberhaft wechseln dürft – nur das umständliche Speichern per Passwort ist weniger elegant als bei der Nintendo-Konkurrenz.



▲ Berühmte Action-Adventures versuchen sich an der Seitenperspektive: "Legend of Zelda 2: Adventure of Link".



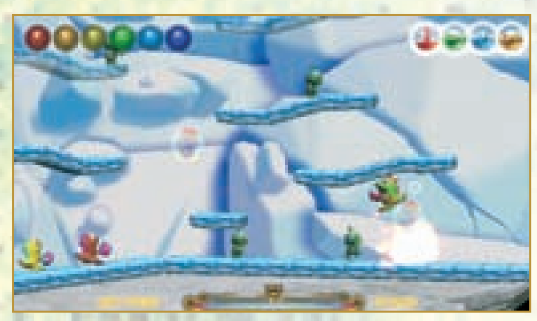
▲ Action-Adventure im Plattformland: "Wonderboy 3: Dragons Trap" veredelt die ursprünglich einfach gestrickte Jump'n'Run-Serie mit Rätselelementen.



Da staunten die Spieler 1982 nicht schlecht: Der Kopffüßler "Q*bert" hüpft durch scheinbar dreidimensionale Plattformwelten.

Verdrehte Sichtweise

Warum ist das traditionelle Plattformspiel nahezu ausgestorben? An der 3D-Technik kann es nicht liegen, denn schon 1982 entdecken die Helden scheinbar die dritte Dimension: Im Gottlieb-Automaten "Q*bert" muss der Rüsselstar über isometrische Plattformen hüpfen, um sie umzufärben – die gemogelte 3D-Perspektive kommt z.B. auch in Segas "Congo Bongo" zum Einsatz. Zudem ist Retro nicht überholt, selbst Mario besinnt sich jüngst mit "New Super Mario Bros." auf traditionelle Werte. Auch einige Plattformhelden melden sich jetzt zurück: "Bubble Bobble Evolution" und "Rainbow Islands Evolution" wollen noch dieses Jahr auf PSP klassischen Spielverlauf mit moderner 3D-Technik vereinen. Küken Tiki von "New Zealand Story Revolution" (NDS) bleibt dagegen bei Bitmap-Optik und Original-Levels, die es aber mit vielen neuen Special-FX und Mehrspieler-Modus optimiert – egal ob 2D oder 3D, wir wünschen dem Plattformer ein erfolgreiches Comeback! *oe*



Vier Spieler und Tore in Parallel-Levels: "Bubble Bobble Evolution" (PSP) will mit neuen Spielelementen reizen.

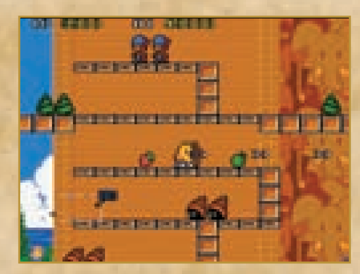


In "Rainbow Islands Evolution" (PSP) überarbeitet Taito den populären Oldie mit moderner Polygongrafik.



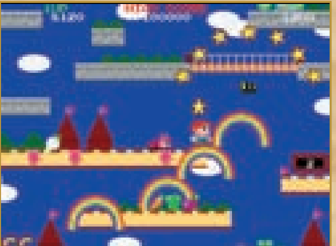
Klassisches Gameplay mit Touch-Minispielen optimiert: In "New Zealand Story Revolution" (NDS) müsst Ihr das Gleichgewicht halten und Kurbeln drehen.





Ein Radar links unten hilft Tiki bei der Orientierung in den umfangreichen Plattformarchitekturen.

Rutschpartie: In diesem Level gibt's einen Wasserschwall, der Freund und Feind durchs Bild spült.



Hier baut Ihr Eure eigenen Plattformen: Auf Regenbogentreppen erklimmt Ihr den Himmel.



Tore führen Euch in Paralleltürme: Sucht den optimalen Weg in die Wolken und verpasst keine Schätze!

New Zealand Story

Hersteller	Taito
Jahr	1988
Systeme	u.a. Arcade, PC-Engine

Das Kiwiküken Tiki sieht zwar niedlich aus, nimmt sich seine Feinde aber mit deftigem Dauerfeuer zur Brust: Die komplexen Plattformwelten scrollen in alle Richtungen und bergen zahlreiche Tücken und Sackgassen. Noch gefährlicher sind allerdings die zahlreichen Hinterhalte, bei denen Euch die tierischen Gegner in die Zange nehmen. Neben der Ballertaktik wird auch Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt, so kann Tiki etwa auf Luftballonen fliegen.

Bubble Bobble

Hersteller	Taito
Jahr	1986
Systeme	u.a. Arcade, NES, Game Boy

Die beiden Dinos von "Bubble Bobble" müssen sich stolze 100 Levels in die Tiefe kämpfen, um ihre Freunde zu retten: Ihre Feinde schließen sie in Blasen ein, die sie dann umgehend mit ihren Hörnern platzen lassen – so verwandeln sich die Monster in leckere Boni! Erfahrene Spieler können die aufsteigenden Blasen auch als Sprungbrett in höhere Etagen nutzen. Aus diesen Arenen gibt's keinen Ausweg: Wer unten rausfällt, plumpst oben wieder rein!

Rainbow Islands

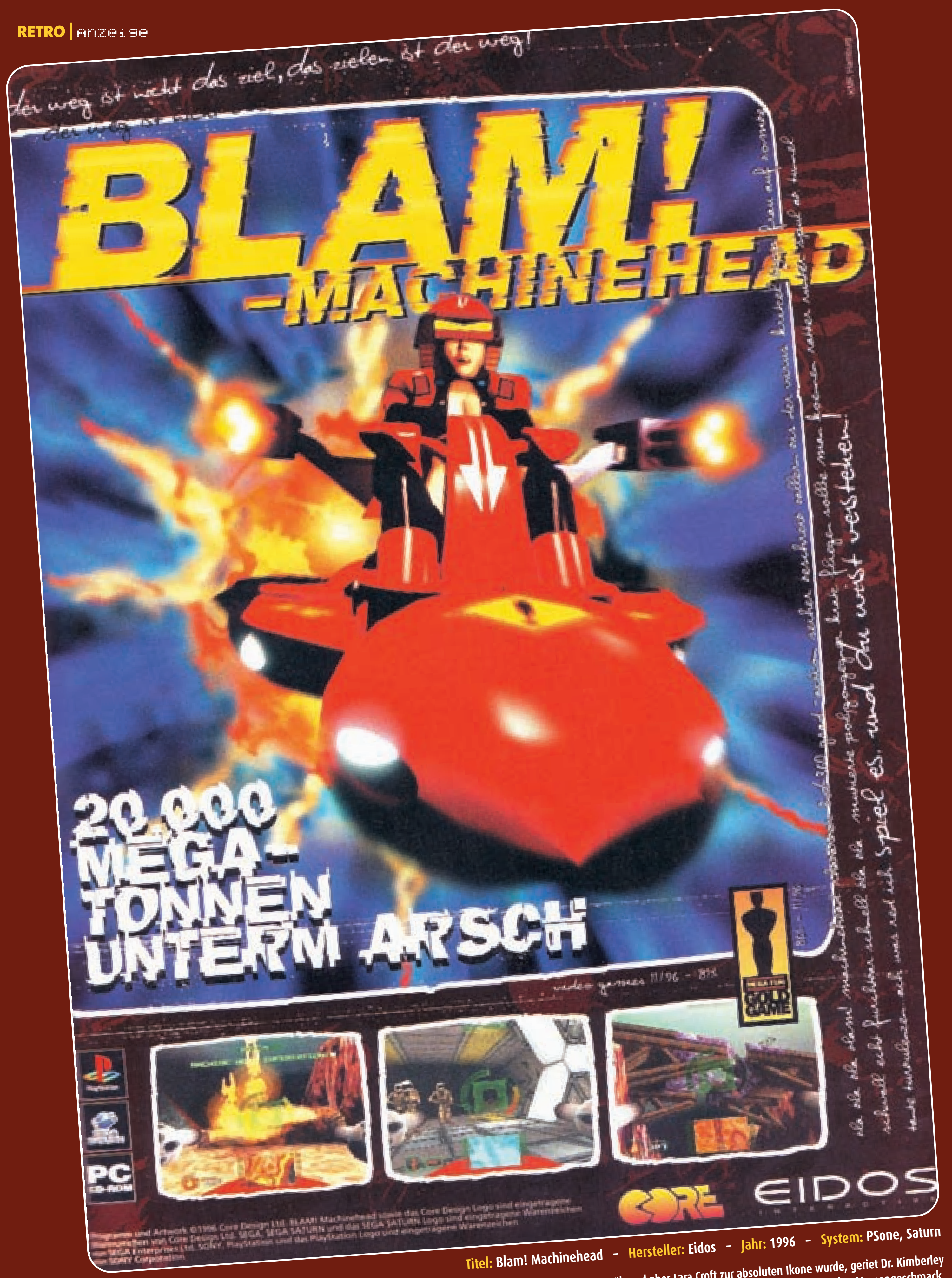
Hersteller	Taito
Jahr	1987
Systeme	u.a. Arcade, NES, PC-Engine

Auf den sieben Inseln von "Rainbow Islands" klettert Ihr auf Regenbogen in die Wolken, die Ihr selbst schlagen dürft: So muss sich der Spieler nicht mehr an vorgegebene Pfade halten, sondern kann die schwebenden Plattformen nach eigenem Gutdünken mit selbst gebauten Treppen erreichen. Dabei lauern zahlreiche Würmer und Vögel auf die nun menschlichen Helden: Ihr könnt den Regenbogenschlag für den Angriff oder auch als Fluchtmöglichkeit einsetzen.

Kid Icarus

Hersteller	Nintendo
Jahr	1986
Systeme	NES, Game Boy

Medusa hat die Götter des Lichts eingesperrt und die drei heiligen Schätze geklaut: Um Spiegelschild, Lichtpfeil und Pegasusflügel zu bergen und das Engelland zu befreien, muss Pit vertikal scrollende Plattformwelten empor hüpfen – trotzdem gibt es meist mehrere Pfade zum Levelboss. Bei den Kämpfen mit den vielen Monstern erbeutet Ihr Herzen, die Ihr im Geschäft gegen Extras und Upgrades tauscht.



Titel: Blam! Machinehead – **Hersteller:** Eidos – **Jahr:** 1996 – **System:** PSone, Saturn

Vor zehn Jahren hatte Core Design gleich zwei auffällig wohlproportionierte Spieleheldinnen am Start: Während aber Lara Croft zur absoluten Ikone wurde, geriet Dr. Kimberley aus "Blam! Machinehead" schnell in Vergessenheit – die gelungene, aber schräge SciFi-Ballerei war einfach nichts für den Massengeschmack.





Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

FIFA 07 & Pro Evolution Soccer 6	Playstation 2
Power Stone Collection	Sony PSP
Virtua Fighter 5	Playstation 3

sieht zurzeit: Die Messehallen der Tokyo Game Show

hört zurzeit: ASP, Samsas Traum, Heaven Shall Burn

André Kazmaier



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Der tierisch verr. Bauernhof	Playstation 2
Tiger Woods PGA Tour 07	Sony PSP
Virtua Tennis 2	Dreamcast

sieht zurzeit: King of Queens, 7. Staffel (TV)

hört zurzeit: Matthias' Geheul nach dem "Virtua Tennis"-Duell

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Ace Combat X	Sony PSP
Der Pate	Sony PSP
Kingdom Hearts 2	Playstation 2

sieht zurzeit: Das Mädchen aus dem Wasser (Kino)

hört zurzeit: Motörhead – Kiss of Death

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

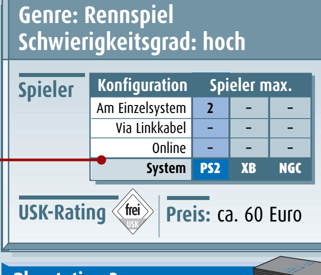
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

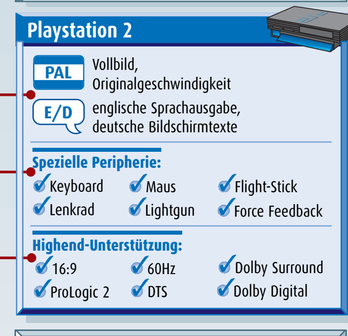
It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

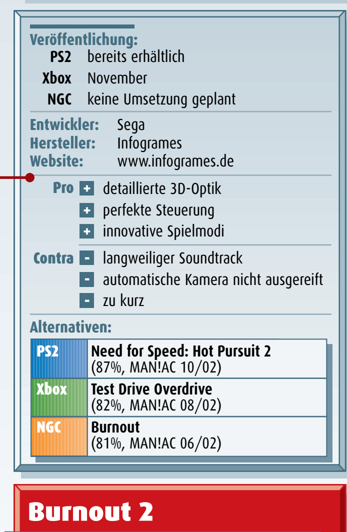


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2: bereits erhältlich
Xbox: November
NGC: keine Umsetzung geplant

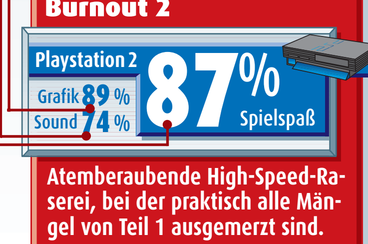
Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)



Burnout 2

Playstation 2 – Grafik 89 % – Sound 74 % – 87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.





Den Videospiel-, Tattoo- und Hip-Hop-Fan Raphael Fiore zieht es zurück in die Heimat: Servus und mach's guat!

Time to say goodbye: Der schweizer Import-Redakteur Raphael Fiore verlässt nach drei Jahren Zugehörigkeit seine Lieblingszeitschrift MAN!AC, um sich in der Heimat neuen Herausforderungen zu widmen. Dem Ruf von Käsefondue, der – laut eigener Aussage – besten Schokolade der Welt und dem Alphorn-Wecktröten im Hip-Hop-Style kann man sich eben nicht auf ewig entziehen. Wir wünschen dem Spielhallen-Fan alles Gute und stets genug Kleingeld in der Tasche für ausgedehnte Arcade-Sessions. Dass Raphael die MAN!AC verlässt, weil er in der redaktionsinternen "Pro Evolution Soccer 6"-Rangliste auf Platz 3 nach Olli und Matthias abrutschte, ist übrigens nur ein Gerücht. Auch wenn das mit dem dritten Platz der Wahrheit schon sehr nahe kommt...



Scarface: The World is Yours





PS2 Wenn Tony will, klaut er sich kurzerhand ein Auto – allerdings ist es unklug, damit prompt ein Polizeifahrzeug zu rammen.



PS2 Selbst im größten Kugelhagel sind Zivilisten vor Tony sicher – der Kubaner legt Wert darauf, nur böse Buben umzulegen.

Tony Montana ist ein harter Hund: Der Exil-Kubaner baut sich rücksichtslos ein Kokain-Imperium im Miami der frühen 80er auf. Wer in der Drogenszene zu rabiat vorgeht, macht sich jedoch keine Freunde – und wenn der Lieferant des heißen Stoffes sauer wird, ist der Untergang nicht weit. Die PS2-Umsetzung des epischen Ganovenfilms "Scarface" hält sich aber nicht sklavisch an die Zelluloid-Vorlage: Dort verliert Tony am Ende alles und haucht im Bleihagel sein Leben aus – auf der Konsole gelingt ihm dagegen im Rahmen einer spielbaren Einführung im letzten Moment die Flucht.

Soundtrack-Spezialität

Tony Montana steht auf Musik

"Scarface" macht keine halben Sachen – das gilt auch für den Sound. Dutzende mehr oder wenige prominente Sprecher geben sich die Ehre (mehr dazu findet Ihr im Preview der letzten Ausgabe) und liefern eine rundum gelungene Arbeit ab. Auch in Sachen Musik gingen die Entwickler in die Vollen: Über 100 Songs fasst das Repertoire von Tonys virtuellem Walkman – Ihr werdet also nicht nur in Autos beschallt, sondern auf Wunsch auch bei Fußmärschen. Neben dem Original-Soundtrack mitsamt des thematisch etwas unpassenden Synthie-Gedudels von Giorgio Moroder findet sich für jeden Geschmack etwas: 80er-Jahre-Pop dominiert, aber auch Rock, Country und Hip-Hop und anderes ist vertreten. Obwohl die meisten Interpreten aus der passenden Ära stammen, sah man es bei Radical damit nicht so eng: Die Stilrichtung Reggeton ist ebenso anachronistisch neuzeitlich wie eine Hand voll Songs von z.B. Shaggy, Rob Zombie und Eminems Rapper-Truppe D12.

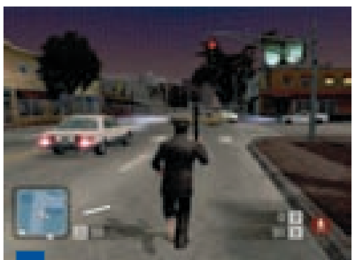
Neubeginn von unten

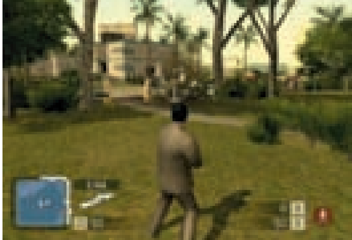
Drei Monate später steigt Ihr wieder ins Geschehen ein. Das Ziel ist einfach: Baut Euer Imperium ein zweites Mal auf und rächt Euch an allen, die bei Eurem Sturz eine Rolle spielten. Zu Beginn müsst Ihr kleine Brötchen backen: Eine Hand voll Ladenbesitzer ist gewillt, für Euch zu arbeiten und hinter den Kulissen Stoff zu verhökern – allerdings müsst Ihr ihnen vorher Gefallen tun und natürlich die Moneten für den Kaufpreis auftreiben. Also macht Ihr Euch auf, um die Aufträge nach bestem "GTA"-Stil zu erledigen: Wenn Euch der Fußmarsch durch Miami zu mühsam ist, klaut Ihr kurzerhand ein vorbeifahrendes Auto und düst damit los. Je nach Auftrag müsst Ihr mal heiße Waren an bestimmte Zielorte kutschieren oder unliebsame Zeitgenossen aus dem Weg räumen. Tonys Ehrenkodex erlaubt keine Attacken auf unschuldige Mitbürger, kennt aber bei Bösewichten keine Gnade – von den bloßen Fäusten über einfache Pistolen bis zu durchschlagskräftigen Schrotflinten

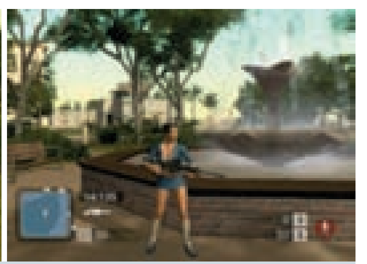




Welcome to Miami! "Scarface" überzeugt mit zahlreichen neuen Ideen: Wegen des innovativen 'Balls'-Features rase ich haarscharf an anderen Verkehrsteilnehmern vorbei und führe mit Passanten herrlich absurde Gespräche. Mit einer dicken Wumme und ordentlich Eiern in der Hose werden die anschließenden Gangkriege zum Spaziergang. Danach schmiere ich ein paar Polizisten und bestelle mir per Telefon einen Sportwagen, da mir Autoklauen zu fummelig ist. Während ich zu Ministry oder Rob Zombie durch die Straßen brettere, genieße ich das herrliche Fahrgefühl und die schicke Präsentation. Eine unglaubliche Detailtreue zum Film und das grandiose Voice Acting machen Tony Montanas Comeback zum Erlebnis!







PS2 Euer Helfertrio beschafft Euch Geld und ist auf verschiedene Aufgaben spezialisiert: Der Chauffeur klaut Autos (links), der Abräumer zerlegt mit dicken Kalibern seine Ziele (Mitte), die Attentäterin setzt dagegen auf ihre Sniperwumme (rechts).



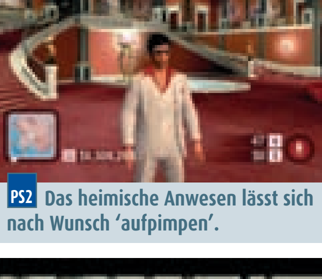
PS2 Das Miami von "Scarface" ist stilvoll und attraktiv in Szene gesetzt: Je nach Tageszeit ändert sich das Ambiente auf den Straßen, wo Ihr sogar mit vielen Passanten kurze und knackige Dialoge führen könnt.

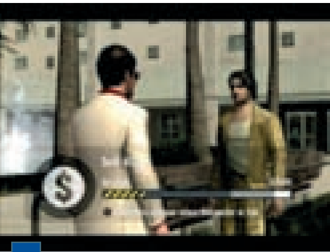
und Gewehren kommt alles zum Einsatz. Per Knopfdruck nehmt Ihr Kontrahenten mit der automatischen Zielerfassung aufs Korn, der rechte Analogstick erlaubt zudem noch genaueres Anvisieren.

Wichtig ist das u.a. im Zusammenhang mit Euren 'Balls': Räumt Ihr Gegner effektiv aus dem Weg, fahrt Ihr riskant durch den Verkehr oder führt Ihr z.B. unverschämte Gespräche mit Passanten, füllt sich die entsprechende Anzeige. Dann könnt Ihr in kniffligen Situationen die 'blinde Wut' auslösen: Ihr wechselt kurzzeitig in eine Ego-Ansicht, bei der Ihr unverwundbar seid, Feinde perfekt anvisiert und Treffer Eure Lebensenergie wieder auffrischen – ideal für knifflige Unterzahl-Situationen. In denen findet sich Tony nicht selten, wenn er z.B. rivalisierende Gangs von der Straße räumen will. Habt Ihr einige Läden, kauft Ihr heiße Ware an – dazu sucht Ihr Dealer auf, die je nach Eurem Ruf mehr oder weniger Stoff anbieten. Außerdem ist bei den Verhandlungen Nervenstärke gefragt: Auf Knopfdruck müsst Ihr einen Balken im knappen Zielbereich stoppen, sonst geht der Handel schief. Mit dem gleichen Verfahren agiert Ihr, um argwöhnische Polizisten zu besänftigen oder Euer Geld auf der Bank zu waschen. Letzteres hat noch einen entscheidenden Vorteil: Sind die Moneten erst mal auf dem Konto angelangt, verliert Ihr sie nicht mehr, falls Ihr das Leben aushaucht – 'Schmutzgeld' geht dagegen flöten.

Ansehen ist alles

Von Handel und Aufträgen allein steigt Euer Ansehen allerdings nur begrenzt: Deshalb verschafft Ihr Euch zusätzlichen Respekt und Ruhm, indem Ihr Euer altes Anwesen aufkauft und mit Luxusgütern verschönert. Dazu gehört u.a. exotisches Inventar, während andere Einkäufe noch weitere angenehme Wirkungen haben: Autos und Boote aus Euren Garagen liefert ein Chauffeur auf Telefonanruf in Windeseile an Euren aktuellen Standort, so dass Ihr keine Boliden mehr klauen müsst. Der Waffenhändler vertickt Euch Munition und Wummen, die Ihr bequem aus dem Kofferraum Eurer Vehikel abgreift. Ist Euer Ansehen hoch genug, gesellen sich Luxusweibchen zu


PS2 Das heimische Anwesen lässt sich nach Wunsch 'aufpimpen'.


PS2 Verhandlungen werden über einen einfachen Reaktionstest geführt.

Euch und sorgen für dauerhafte Verbesserungen von u.a. Eurer Lebensenergie. Habt Ihr die passenden Helfer eingestellt, könnt Ihr sogar kurzzeitig in deren Rolle schlüpfen: Als Fahrer, Haudrauf oder Attentäterin erledigt Ihr dann einfache Einsätze in Tonys Namen – schafft so Geld heran, ohne dass der Boss die eigene Haut riskieren muss. Wollt Ihr zudem zur Entspannung Kapital auf den Kopf hauen, gibt es ebenfalls genug Möglichkeiten: Steckt ein paar Groschen in Slot-Maschinen und Video Poker oder wettet auf illegale Käfig- und Hahnenkämpfe.

Habt Ihr größere Teile von Miami eingenommen, warten auch mal Ausflüge außerhalb der Stadt auf Euch: Dann geht's mit einem Schnellboot auf ein paar kleine Karibikinseln, die dank dicht bewaldeten Umgebun-

Ulrich Steppberger

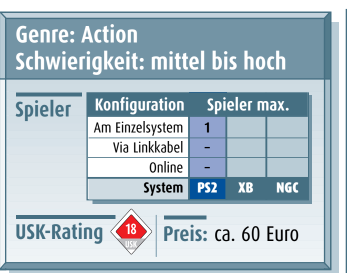
Die beste Film-Umsetzung aller Zeiten? Auf jeden Fall verdient sich "Scarface" einen Spitzenplatz redlich: So gelungen geriet die Kreuzung der Kino-Vorlage mit dem "GTA"-Prinzip. Zumal eine Reihe kluger Features dem großen Rockstar-Vorbild sogar den Schneid abkaufen kann: Ich finde es z.B. prima, dass sich mein virtueller Al Pacino bald die Möglichkeit erarbeiten kann, Waffen und Fahrzeuge durch ein Telefonat geliefert zu bekommen – so manche nervige Tour bleibt einem damit erspart. Auch viele kleine Einlagen sorgen für Reiz, sei es der Reaktionstest beim Drogenverkauf oder einfach die Möglichkeit, mit Moneten den Fahndungslevel zu senken. Die Story-Missionen sind zwar stark auf Baller-Streifzüge fixiert, aber dafür sorgen die spielbaren Hilfskräfte für Auflockerung. Auch wenn die Aufträge etwas schlicht sind und nicht ganz mit der Vielfalt z.B. eines "San Andreas" konkurrieren können. Jedenfalls sorgen eine interessante Geschichte und schicke Grafik (bei der Ruckler und Pop-Ups allerdings nicht ganz ausblieben) für jede Menge Motivation – "Scarface" ist für mich ganz klar der bisher beste "GTA"-Herausforderer.



PS2 Auch nachts findet Tony keine Ruhe: Wer allerdings zu ungehemmt für Unfrieden sorgt, ruft Polizei und Zivilstreifen auf den Plan.



PS2 Die Wasserstraßen von Miami können ebenfalls genutzt werden: Mit Schnellbooten hängt Ihr jeden Gegner ab.

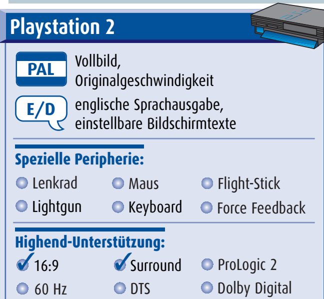


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro

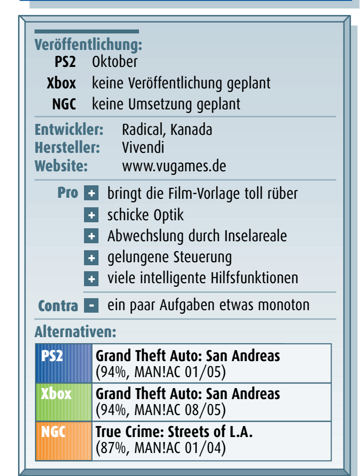


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Veröffentlichung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Radical, Kanada
Hersteller: Vivendi
Website: www.vugames.de

Pro
- + bringt die Film-Vorlage toll rüber
- + schicke Optik
- + Abwechslung durch Inselareale
- + gelungene Steuerung
- + viele intelligente Hilfsfunktionen

Contra
- – ein paar Aufgaben etwas monoton

Alternativen:

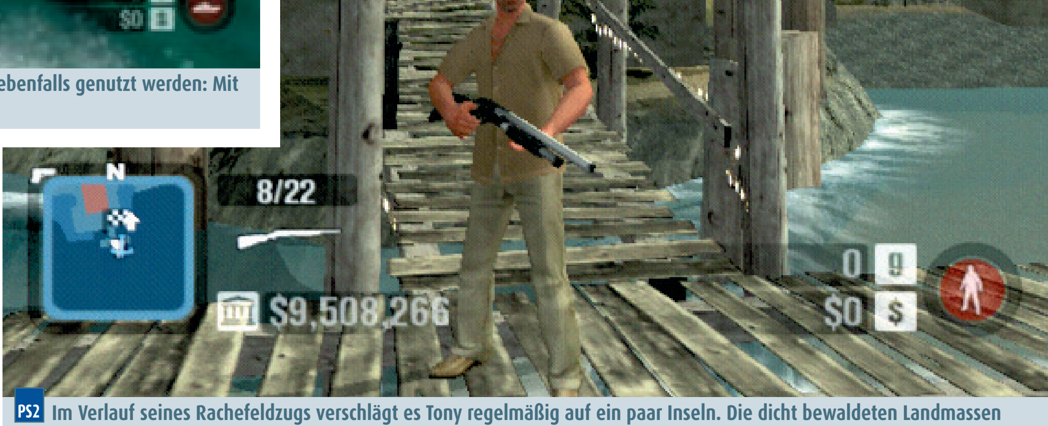
PS2	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 08/05)
NGC	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)



Scarface: The World is Yours

Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 86 %
89 % Spielspaß

Fesselnde Film-Umsetzung im besten "GTA"-Stil mit intelligenten Ideen und toller Aufmachung.



PS2 Im Verlauf seines Rachefeldzugs verschlägt es Tony regelmäßig auf ein paar Inseln. Die dicht bewaldeten Landmassen liefern eine gelungene Abwechslung und Ergänzung zum Treiben in der Großstadt.

gen und nur teilweise geteerten Wegen ein gänzlich anderes Erscheinungsbild aufweisen als die moderne Großstadt. Hier kann nur Tony selbst aktiv werden, wenn Ihr u.a. mit einem neuen Drogenlieferanten handelt – überlässt dieser Euch eine Ladung Kokain, müsst Ihr sie per Schiff zurückschippern und dabei aggressiven Schmugglern ebenso entgehen wie der Küstenwache. Auch Euer Rachefeldzug wird hier vorangetrieben, wenn Ihr z.B. das geheime Hauptquartier eines Rivalen aufmischt und dessen Hafenanlage demoliert.

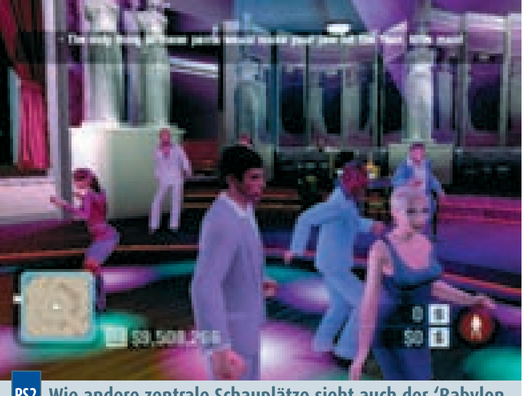
Narbengesicht

Ähnlich wie der Film, dessen Originalfassung indiziert wurde und der deshalb nur als grobschlächtig zusammengeschnippelte FSK-16-Fassung in deutschen Läden erhältlich ist, kommt auch das PS2-"Scarface" nicht ungeschoren davon.

So fallen hier zu Lande besonders unappetitliche Einlagen wie platzende Köpfe und abgeschossene Gliedmaßen weg, auch mit groben Waffen wie z.B. der Kettensäge hantiert Ihr nicht mehr. Ebenso wird das 'Balls'-Belohnungssystem etwas entschärft, die Spielbarkeit bleibt aber trotzdem einwandfrei erhalten. Erfreulicherweise bekommen wir die (originalgetreu mit zahlreichen Schimpfwörtern besetzten) englischen Sprachdialoge zu hören, während deutsche Untertitel etwaige Verständnisschwierigkeiten beheben. *us*

André Kazmaier

Fans der Filmvorlage und Al-Pacino-Anhänger werden die Versoftung lieben. Das Spiel muss zwar ohne die Originalstimme des Meisters auskommen, der Imitator bringt die derben Filmzitate aber mehr als authentisch rüber. Vor allem die teils urkomischen Dialoge mit den Passanten haben es mir angetan. Warum ich so explizit auf den Fan-Bonus eingehe? Weil mir das Spiel an sich nicht ganz so gut gefallen hat wie den Kollegen. Bei vielen Missionen fehlt mir etwas Pepp: Rennen fahren gegen die Zeit oder zum x-ten Mal Koks an den Mann bringen? Da finde ich die abgefahrenen Aufgaben in "Saint's Row" unterhaltsamer. Dafür ist "Scarface" mit Geldwäsche und praktischen Helfern der eigenständigere "GTA"-Klon – und sieht zudem besser aus als die Vorlage.

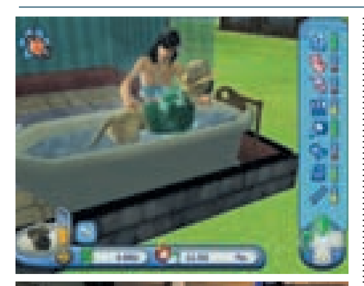


PS2 Wie andere zentrale Schauplätze sieht auch der 'Babylon Club' exakt so aus wie in der Filmvorlage.



PS2 Blinde Wut: Ist Eure 'Balls'-Anzeige voll, ballert Ihr auf Knopfdruck in Ego-Ansicht und besonders zielsicher.

Die Sims 2 Haustiere





NGC Macht Bello glücklich, indem Ihr ihn pflegt und ihm Tricks beibringt.



PS2 Die Sims-Welt ist diesmal übersichtlich: Auf dem einzigen Platz der Kleinstadt planschen Eure Sims im Brunnen, während Hund und Katze Freundschaft schließen.

Keine Angst, Ihr müsst nicht gleich einen ganzen Bauernhof managen: Wie gehabt, wohnen Eure Sims im gediegenen Vorstadthaus. Bringt sie gesund und munter durch den Alltag: Essen, schlafen, Freundschaften pflegen, Wohnung einrichten – haltet die Balken für die Primärbedürfnisse im grünen Bereich und vergesst nicht, Karrierewünsche zu erfüllen. Neu ist, dass sich die Sims jetzt noch um ihre Haustiere kümmern: Hunde und Katzen wollen gefüttert und gestreichelt werden, aber Ihr müsst auch dafür sorgen, dass sie stubenrein werden und Kommandos erlernen. Je nachdem, wie viele Sims und Tiere durch Euer Haus wuseln, wird es natürlich schnell stressig, sich um all ihre Bedürfnisse zu kümmern und auch noch den Haushalt in Ordnung zu halten. Während Ihr einen Bewohner direkt steuert, sorgen seine WG-Genossen zum Glück selbstständig für ihr körperliches und seelisches Wohl – oft sogar besser, als Ihr das manuell tun könnt. Ihr dürft jederzeit zwischen den menschlichen Sims wechseln, und auch in die Perspektive der Haustiere solltet Ihr Euch des Öfteren begeben, um ihre Wünsche und akuten Bedürfnisse zu ermitteln. Sehnt sich Hasso nach Abwechslung, könnt Ihr einen Sim vorbeischicken, um mit ihm Kunststücke zu üben – davon haben beide etwas! Zuwendung wird mit Tierpunkten belohnt, die Ihr in der Stadt gegen Leckerli und neue Spielzeuge für Eure Pappenheimer eintauscht. Damit hindert Ihr Hund und Katz daran, die Wohnungseinrichtung zu zerlegen. Nur so fühlen sich die Zweibeiner in ihrem trauten Heim wohl.

Kleine Schmutzfinken

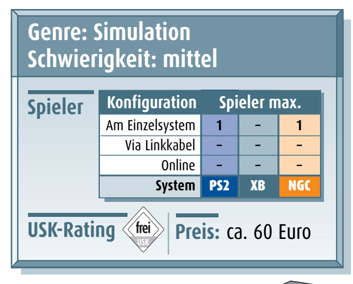
Optik und Spielprinzip der friedlichen Simulation sind wie gehabt, auch wenn "Die Sims" sich am PC eindeutig besser macht als auf der Konsole: Das Ansteuern von Personen und Objekten ist oft hakelig und ungenau. Zwei Steuerungsmodi stehen Euch zur Auswahl: Entweder Ihr bewegt Euren Sim per Analogstick durchs Haus und lasst ihn direkt mit Objekten interagieren, die vor seiner Nase stehen; oder Ihr klickt wie mit der Maus auf ein Objekt und gebt dem Sim Anweisungen, was er damit tun soll – er läuft dann automatisch dorthin (allerdings gern über absurde Umwege). In diesem "klassischen" Modus ist Euch die Kamera leider oft im Weg. Habt Ihr den Alltag mit seinen Tücken gemeistert, werden Sims und Tiere schnell zur Lebensaufgabe, denn alle haben sie langfristige Wünsche – ob politische Karriere, neue Schrankwand oder kläffender Nachwuchs. Ihr könnt Euch am Anfang zwischen mehreren vorgegebenen Familien entscheiden oder selbst eine erstellen, was natürlich am meisten Spaß macht: Ihr sucht nicht nur Outfit und Charakterzüge Eures Sims nach Eurem Gusto aus, sondern wählt auch aus über 70 Hunde- und Katzenrassen. Sims-Veteranen machen gleich eine große WG auf, während Anfänger erst einmal mit einem Junggesellen plus Wauwau herumdoktern sollten. *kh*

PS2 Soziale Kontakte zu anderen Sims dürfen nicht zu kurz kommen.

Karen Heinrich



Eine hübsche Ergänzung des Sims-Universums, leider mit eingeschränkten Möglichkeiten und weniger skurrilem Humor. Die Konsolensteuerung ist zudem noch nicht ausgereift: Die Sims zeigten sich beim Test recht störrisch, standen dumm rum oder rannten im Kreis, anstatt die gewünschte Aufgabe anzupacken. Einige wichtige Elemente (z.B. die Tierpflege) werden im Spiel nicht erklärt, so dass Ihr mit der Haushaltsführung und den neuen vierbeinigen Bewohnern schnell überfordert seid. Die Aktionen dauern manchmal sehr lange, das Planen und Aneinanderreihen mehrerer Aufgaben ist aber nicht konsequent möglich. Am liebsten betrachte ich das Treiben aus der Perspektive meines Hundes und lasse die Sims per CPU schuften.



Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	-	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK

Preis: ca. 60 Euro

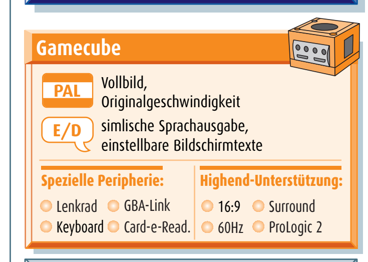


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: simlische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

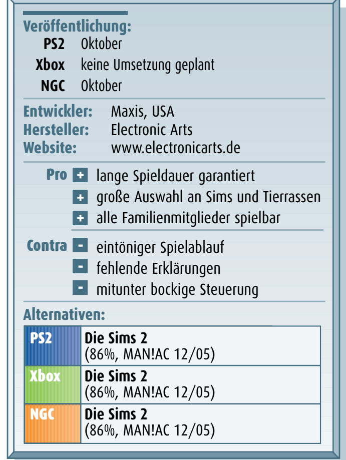


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: simlische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- 60Hz
- ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

Entwickler: Maxis, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ lange Spieldauer garantiert
+ große Auswahl an Sims und Tierrassen
+ alle Familienmitglieder spielbar

Contra
- eintöniger Spielablauf
- fehlende Erklärungen
- mitunter bockige Steuerung

Alternativen:

PS2	Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)
NGC	Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)



Die Sims 2: Haustiere

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 69 %
74% Spielspaß

Gamecube
Grafik 74 %
Sound 69 %
74% Spielspaß

Biedere Lebenssimulation mit eigenwilligen Zwei- und Vierbeinern sowie Steuerungsmacken.





NHL 07

Nicht nur Handheld-Sportler werden dieses Jahr erstmals von Electronic Arts aufs Eis geführt (Test auf Seite 98), auch NextGen-Puckjäger dürfen bei "NHL 07" ran. Dagegen schauen Besitzer der alten Xbox in die Röhre, denn sie müssen nun zusammen mit ebenfalls ausgeschlossenen Gamecube-Kollegen auf die Strafbank und werden (in Europa) nicht mehr mit dem aktuellen Jahres-Update versorgt.

Für die PS2 gibt's "NHL 07" weiterhin, auch wenn sich die Unterschiede zur letzten Veröffentlichung in Grenzen halten: An den Spielmodi hat sich nichts mehr getan, wie vor zwölf Monaten könnt Ihr zu Einzelspielen oder Saisons antreten und beim detailversessenen 'Dynasty'-Modus jede Kleinigkeit vom Ticketpreis über Talentforschung bis hin zum täglichen Trainingsplan bestimmen – natürlich sind sämtliche Regeln und Teams auf dem aktuellen Stand der Dinge. Online-Matches finden sich ebenso wieder wie die unkomplizierte 'Free for All'-Flitzerei, bei der bis zu vier Spieler sich gleichzeitig um den Puck rangeln – nur das emulierte Mega-Drive-"NHL 94" wurde leider gestrichen.

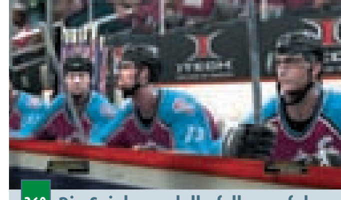
Auch grafisch hält "NHL 07" den Stand vom Vorjahr, dafür gibt es bei der Steuerung auf dem Eis ein paar Neuerungen: So gehen One-Timer-Passabnahmen nicht mehr ganz so häufig ins Netz, dafür habt Ihr beim Puck-Handling mehr Möglichkeiten.

360 Electronic Arts schickt Euch beim ersten Spielstart verbindlich in eine Shootout-Session, damit Ihr die neue Schusssteuerung hautnah erlebt.

Übung macht den Meister

Der rechte Analogknüppel mutiert zum 'Skill Stick', mit dem Ihr die schwarze Scheibe gezielt in jede Richtung schieben dürft – statt also automatisch auf einen Teamkameraden zu zielen, seid Ihr nun flexibler bei der Richtungsauswahl.

Auf der Xbox 360 trägt die Funktion den gleichen Namen, hat aber eine ganz andere Wirkung: Hier geht es


360 Die Spielermodelle fallen auf der Xbox 360 sehr realistisch aus.

Ulrich Steppberger



Keine Frage, "NHL 07" bietet auch dieses Jahr hochkarätige Eishockey-Kost. Ganz will der Funke der Begeisterung bei mir aber nicht mehr überspringen, denn beide Konsolenversionen haben Elemente, die etwas Schwung vermissen lassen: Auf der PS2 schleicht sich das Gefühl der Stagnation ein. Zweifellos auf hohem Niveau, aber für die meisten Sportler ist ein Neukauf diesmal kaum Pflicht – auch wenn die neue Passtechnik prima funktioniert. Bei der Xbox 360 störe ich mich am 'Skill Stick'-Schusssystem, denn das ist wirklich eine Sache, die man entweder hassen oder lieben wird. Schade ist auf jeden Fall, dass dafür die kurzweiligeren Spielmodi der PS2-Fassung nicht übernommen wurden. Sicher ist zumindest eins – ein Fehlkauf ist "NHL 07" auf keiner Konsole.


360 Die kleinen Details machen die Xbox-360-Fassung grafisch sehr ansehnlich: Die Hallenlichter spiegeln sich im Eis wider, auf den Zuschauerrängen sorgen Polygon-Fans für Stimmung.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	2		
System	PS2	XB	NGC

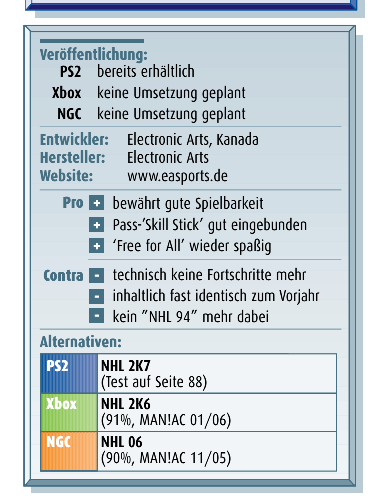
USK-Rating: frei – Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.easports.de

Pro
+ bewährt gute Spielbarkeit
+ Pass-'Skill Stick' gut eingebunden
+ 'Free for All' wieder spaßig

Contra
– technisch keine Fortschritte mehr
– inhaltlich fast identisch zum Vorjahr
– kein "NHL 94" mehr dabei

Alternativen:

PS2	NHL 2K7 (Test auf Seite 88)
Xbox	NHL 2K6 (91%, MAN!AC 01/06)
NGC	NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)


NHL 07
Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 76 %
88 % Spielspaß

Gewohnt gelungenes Eishockey, das allerdings wenig mehr als ein Jahres-Update ist.



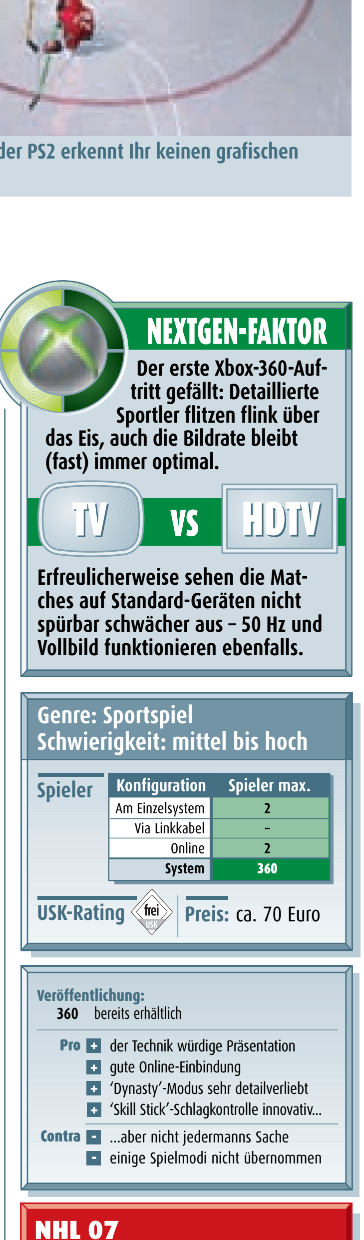
PS2 Sieht gut aus, ist aber bekannt: Auf der PS2 erkennt Ihr keinen grafischen Unterschied zur letztjährigen Fassung.

nicht um Pässe, sondern die Schüsse. Mit dem 'Skill Stick' bestimmt Ihr, wie Euer Spieler den Puck nach vorne wuchtet: Für einen Handgelenksschlenzer drückt Ihr z.B. seitlich und dann nach vorne, Schlagschüsse gelingen durch die Bewegung nach hinten und dann vorne. Die normalen Knöpfe kommen nur noch bei Aktionen wie Prügeleien zum Einsatz, gepasst wird mit den Schultertasten. Dadurch seid Ihr näher am echten Sport dran, braucht aber mehr Übung und erzielt nicht mehr so schnell Tore. Wer es traditionell mag, muss nicht bangen – im Gegensatz zum Sportkollegen "Tiger Woods" habt Ihr die Möglichkeit, auf Wunsch die 'klassische' Steuerung zu aktivieren.

Zur Gewöhnung an die neue Kontrolle schickt Euch das Xbox-360-"NHL 07" zum "Shootout"-Penalty-Schießen, dafür bleiben NextGen-Sportlern die arcadelastigeren Minispiele der PS2-Fassung vorenthalten. Ansonsten findet Ihr bekannte Standard-Optionskost wie langfristige 'Dynasty'-Karriere und Einzelspiel – allerdings gibt es ohne ersichtlichen Grund keine Möglichkeit, eine normale Saison zu spielen, auch Teams aus europäischen Ligen bleiben außen vor. *us*



PS2 Das spaßige 'Free for All' gibt es nur auf der PS2.



NEXTGEN-FAKTOR

Der erste Xbox-360-Auftritt gefällt: Detaillierte Sportler flitzen flink über das Eis, auch die Bildrate bleibt (fast) immer optimal.

TV VS HDTV

Erfreulicherweise sehen die Matches auf Standard-Geräten nicht spürbar schwächer aus – 50 Hz und Vollbild funktionieren ebenfalls.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating: frei

Preis: ca. 70 Euro

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ der Technik würdige Präsentation
+ gute Online-Einbindung
+ 'Dynasty'-Modus sehr detailverliebt
+ 'Skill Stick'-Schlagkontrolle innovativ...

Contra
- ...aber nicht jedermanns Sache
- einige Spielmodi nicht übernommen

NHL 07

Xbox 360
Grafik 80 %
Sound 76 %

87 % Spielspaß

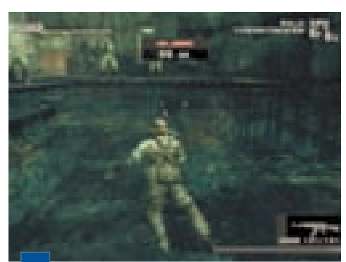
Optisch prima gelungenes Next-Gen-Debüt, dessen Steuerung gewöhnungsbedürftig ausfällt.





Metal Gear Solid 3 Subsistence


PS2 Per Infrarot lokalisiert Ihr Gegner, Tiere und sogar Fallen.

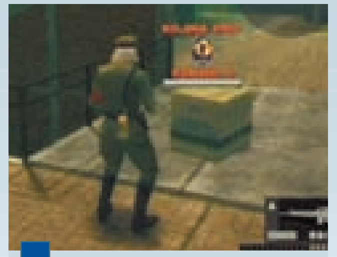

PS2 Vorsicht: Wasser ist weder kugelsicher, noch dient es als Sichtschutz.

Tradition verpflichtet: Bereits zweimal brachte Konami eine überarbeitete Version ihres Zugpferdes "Metal Gear Solid" auf den Markt ("VR Missions" bzw. "Substance"). Nun folgt logischerweise das Update – sozusagen Version 1.5 – der jüngsten Schleich-Episode aus der Feder von Mastermind Hideo Kojima. Hinter dem Kürzel "Subsistence" dürfen Fans wie Neulinge neben Online-Modus und Bonus-Spielen auch eine grundlegende Veränderung im Spielablauf erwarten: eine frei drehbare Kamera. Doch von vorn: Bereits in vier Abenteuern bekämpfte Übersoldat Solid Snake Verschwörungen, Kampfroboter und übermenschliche Gegner. Doch der dritte Teil dreht die Zeit in die 60er-Jahre zurück und erzählt die Geschichte des späteren Gegenspielers von Solid – Big Boss. Als frischgebackener Geheimagent wird dieser sogleich in ein tödliches Spiel um Verrat, atomare Bedrohung und den riesigen Kampfpanzer Shagohod im Kalten Krieg verwickelt. Welche Rolle dabei seine Ausbilderin, ein Wissenschaftler und Chruschtschow spielen, dürft Ihr selbst herausfinden.

▪ ▪ ▪ Snake vs. Raiden ▪ ▪ ▪

Der Online-Modus in "Metal Gear Solid 3: Subsistence"




PS2 Gags wie anstößige Heftchen oder der Karton fehlen auch hier nicht.

PS2 Nett: Beim Online-Test ließen sich sogar die japanischen Entwickler blicken.

Kenner meckern vielleicht über den Mangel an Neuheiten im eigentlichen Spiel. Doch diese werden mit dem Online-Modus bestens bedient: Trefft Euch erstmals mit Freunden zu einem Mensch-Mensch-Duell im "Metal Gear Solid"-Universum. In fünf Modi dürft Ihr Euch messen: Bei der 'Schleichmission' muss Snake einen Mikrofilm stehlen und zum Ziel bringen. Daneben tretet Ihr zur 'Capture the Flag'-ähnlichen 'Gefangennahme' an – hier klaut Ihr einen Frosch, um diesen 20 Sekunden in Eurer Basis zu halten. Bei der 'Rettungsmission' beschützt Ihr schließlich eine Ente, während 'Deathmatch' und 'Team-Deathmatch' simple Hau-Drauf-Duelle versprechen. Gespielt wird in neuen Szenarien, die aber an bekannte "MGS 3"-Umgebungen erinnern. Beim Test überraschten die lückenlose Online-Anbindung ohne Lags, eine individuelle Freundesliste, Statistiken sowie der flotte Spielablauf.


PS2 Die frei drehbare Kamera ermöglicht nicht nur eine gute Rundum-Sicht, sondern eröffnet auch interessante Perspektiven.

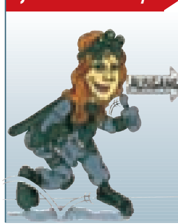
Rundumsicht

Widmen wir uns lieber dem Spielablauf, der sich nicht verändert hat, sich aber dank frei drehbarer Kamera anders anfühlt. Per R3-Druck schaltet Ihr zwischen alter und neuer Perspektive um. Mit dem rechten Analogstick dreht Ihr die Perspektive und begutachtet jedes Detail Eurer Umgebung – "Splinter Cell" lässt grüßen. Das blinde Stolpern über gut getarnte Gegner gehört endlich der Vergangenheit an. Das sind aber schon alle Neuerungen im eigentlichen Spiel: Bereits bekannte und streng bewachte Szenarien bereiten Euch abermals so manches Kopfzerbrechen, denn plumpes Herumballern gegen die feindliche Übermacht ist hier sinnlos. Stattdessen müsst Ihr geschickt an Wachposten vorbeischleichen, die Burschen unauffällig betäuben oder die detailreiche Umgebung nutzen: Benzinfässer können gesprengt werden, Minen gelegt oder Fallen ausgelöst werden. Doch Vorsicht: Je nach Schwierigkeitsgrad gehen die gut bewaffneten Feinde jedem verdächtigen Geräusch oder Ungewöhnlichem nach. Also flugs in den Rucksack gegriffen und in die passende Tarnuniform geschlüpft, die je nach Gegend variiert. Ein Schneeanzug hilft im Wald nämlich nicht viel. Also Augen auf, denn Klamotten für jede Spielsituation liegen mehr oder weniger gut versteckt am Wegesrand herum.

Werdet Ihr trotz aller Versteckspielchen entdeckt, findet Ihr Euch umgehend im gegnerischen Kugelhagel wieder, den Ihr mit einem umfangreichen Waffenarsenal von Pistole über AK-Gewehr bis zum Raketenwerfer erwidern dürft.

Komplettiert wird das massive Gegneraufgebot von den unvermeidlichen Zwischengegnern. Diesmal steht Ihr den Ziehsöhnen des Bosses, der Cobra-Einheit, gegenüber. So begegnet Ihr illustren Namen wie Ocelot (aufgeblasener Revolverheld), The Pain (Hobby-Bienenzüchter), The

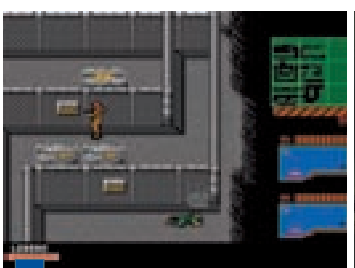
Janina Wintermayr



Dumm gelaufen: Snakes generalüberholtes Abenteuer schlug zeitgleich mit der Preview von "Splinter Cell: Double Agent" in der Redaktion auf und konnte mich daher nur bedingt fesseln. Allzu deutlich fiel im direkten Vergleich der sperrige Spielablauf des japanischen Schleichers auf: Minutenlange, belanglose Funksprüche, ein überfrachtetes Heilungsmenü und die dezent ungenaue Zielerfassung machen "Subsistence" nicht attraktiver. Das geht besser, wie die neue frei drehbare Kamera beweist. Vor allem Anfängern erleichtert die Rundumsicht den Einstieg ins Agentenleben. Neulinge und Serien-Fans freuen sich auch über den günstigen Preis von 40 Euro. Für Letztere lohnt sich die Anschaffung in erster Linie wegen dem gelungenen Online-Modus.


PS2 Altbewährt: Beim Lehnen an eine Wand oder Gegenstand schaltet das Spiel wieder in die bekannte Ansicht um.


PS2 Fünf Online-Modi bieten geselligen "MGS"-Fans genug Spielspaß.



PS2 Viel drumherum: Neben den original "Metal Gear"-Teilen (links) erwarten Euch neue Levels der Schimpansen-Hatz 'Schlange gegen Affe' (rechts).


PS2 Mit der flexiblen Kamera habt Ihr Gegner immer im Blickfeld.

Fear (fröhlicher Klettermaxe) oder The End (altersschwacher Scharfschütze), die allesamt exzentrisch wie ballerfreudig auftreten.

Spätestens dann solltet Ihr Bekanntschaft mit dem Heilungs-Menü machen. Hier versorgt Ihr Schusswunden, Schnittverletzungen oder auch Schlangenbisse. Der Tierwelt solltet Ihr aber nicht nur wegen der Vergiftungsgefahr Respekt zollen. Denn Flora und Fauna dienen auch als leckerer Imbiss, der Eure Ausdauer stärkt – so müssen Schlangen, Pilze, Hasen oder Krebse als mehr oder weniger bekömmlicher Wegproviant herhalten. Unterstützung erhaltet Ihr außerdem via Funk: Eure redefreudigen Einsatzspezialisten geben gern Auskünfte über Etappenziele, Waffensysteme oder auch aktuelle Kinofilme der 60er-Jahre. Kurzum: Für Unterhaltung ist gesorgt, wenn auch nicht so ausufernd und wirr wie in der zweiten "Metal Gear Solid"-Episode.

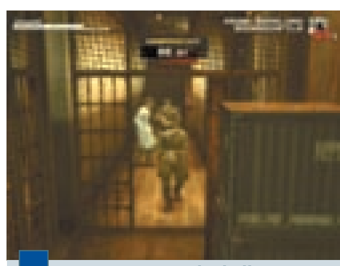
Mit dem Mehr an Inhalt

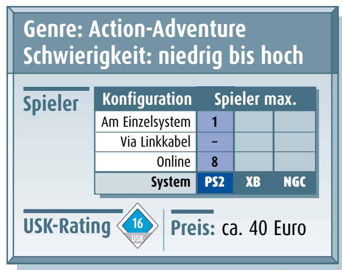
Kommen wir zur zweiten Disc im Lieferumfang namens 'Persistence': Hier finden sich neben dem umfangreichen Online-Modus (siehe Kasten) auch einige Bonus-Spiele. So dürft Ihr bei 'Schlange gegen Affe' in neuen Episoden die Schimpansen-Meute aus "Ape Escape" per Betäubungspistole jagen – macht schnell, denn die Zeit tickt! Serien-Kenner freuen sich daneben auf die ersten beiden "Metal Gear"-Teile, die 1987 bzw. 1990 für MSX erschienen. Trotz 2D-Optik stehen auch hier das Schleichen und Überlisten der Wachen im Vordergrund – Codec-Plaudereien inklusive. Damit schließt sich der Kreis: Beide Titel spielen chronologisch zwischen dem dritten und dem ersten "Solid"-Teil. Löblich: Alle Bildschirmtexte wurden hier eingedeutscht. Sogar das Speichern ist jederzeit möglich.

Auf der dritten DVD 'Existence' findet sich schließlich die komplette Story von "MGS 3" in Film-Form. Hier dürft Ihr in acht Kapiteln Zwischensequenzen sowie inszenierte Spielszenen samt Kommentar bewundern – mit oder ohne Untertitel. Zusätzlich schlummert hier ein veralteter Trailer zum kommenden vierten Teil der Agenten-Schleicherei. *ts*

Thomas Stuchlik

Runderneuerung für den besten "Metal Gear Solid Teil". Trotz abermaligem Durchspielen der dritten Episode kann mich "Subsistence" mit der Geschichte rund um Snake und Shagohod erneut fesseln – schließlich kommt diese bei weitem nicht so aufgeblasen daher wie im zweiten Teil. Doch während sich in Sachen Story und Szenario nichts getan hat, ist dank individueller Kameraführung mehr Spielspaß garantiert. Endlich seid Ihr nicht mehr an die statische 'Von oben'-Perspektive gefesselt. Ganz im Gegensatz zum recht linear gehaltenen Einsatzgebiet, das den Forscherdrang doch erheblich einengt. Trost spenden hier die zwei Zusatzdisks mit dicken Boni. Neben dem dort enthaltenen "MGS 3" in Film-Form überrascht der für PS2-Verhältnisse vorbildliche Online-Modus mit (zumindest im Test) lagfreiem Spielspaß. Wem das nicht reicht, der schnuppert Retro-Luft bei den Ur-"Metal Gear"-Teilen. So bietet "Subsistence" auch Besitzern der dritten "Metal Gear Solid"-Episode genug Spielsubstanz. Trotzdem sei die Frage gestattet, warum uns Konami so lange hat warten lassen – in den USA erschien "Subsistence" nämlich schon im März.


PS2 Gute Tarnung ist die halbe Miete: Als Wissenschaftler täuscht Ihr nur Wachen, aber keine 'Kollegen'.


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 USK
Preis: ca. 40 Euro

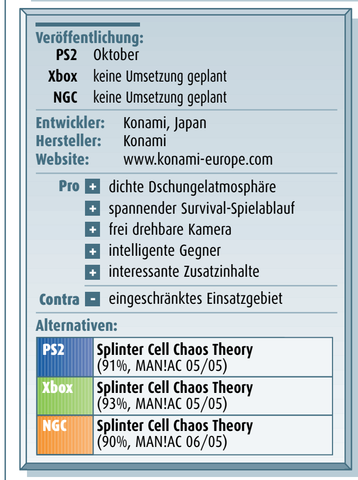

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ✓ Headset
- ✓ Keyboard
- ○ Force-Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ✓ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ dichte Dschungelatmosphäre
+ spannender Survival-Spielablauf
+ frei drehbare Kamera
+ intelligente Gegner
+ interessante Zusatzinhalte

Contra
- eingeschränktes Einsatzgebiet

Alternativen:

PS2	**Splinter Cell Chaos Theory** (91%, MAN!AC 05/05)
Xbox	**Splinter Cell Chaos Theory** (93%, MAN!AC 05/05)
NGC	**Splinter Cell Chaos Theory** (90%, MAN!AC 06/05)


Metal Gear Solid 3: Subsistence


Playstation 2
Grafik 90 %
Sound 87 %
91 % Spielspaß

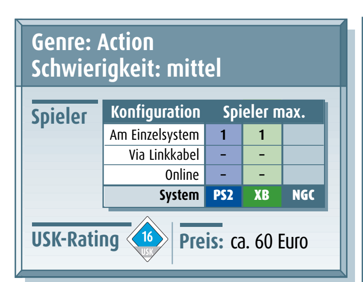
Facettenreiches wie spannendes Agenten-Drama mit dem Plus an Spielbarkeit dank neuer Kamera.





Xbox 360

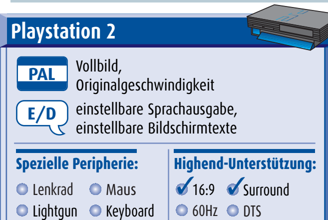

Just Cause


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

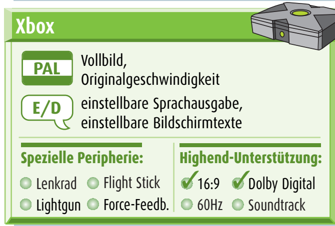
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16
Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Avalanche Studios, Schweden
Hersteller: Eidos
Website: www.justcausegame.com

Pro
+ große Bewegungsfreiheit
+ gewitzte Ideen wie z.B. Fallschirm
+ unverbrauchtes Ambiente

Contra
– Grafik bei PS2 arg grobschlächtig
– Story fällt reichlich kurz aus
– einige Aufgaben recht monoton

Alternativen:
PS2 Mercenaries (86%, MAN!AC 03/05)
Xbox Mercenaries (86%, MAN!AC 05/05)
NGC True Crime: New York City (74%, MAN!AC 02/06)


Just Cause

Playstation 2: 77% Spielspaß — Grafik 74 %, Sound 64 %
Xbox: 79% Spielspaß — Grafik 86 %, Sound 64 %

Kernige Popcorn-Action, der es an Spieltiefe fehlt und das nur teils über die Grafik wettmacht.



360 Feuergefechte macht Euch "Just Cause" fast schon zu leicht: Dank automatischer Zielerfassung erledigt Ihr Angreifer ohne große Mühen, solange nicht die Munition ausgeht.

Im kleinen südamerikanischen Inselstaat San Esperito sorgt mal wieder ein garstiger Diktator für Ärger. Das verringert nicht nur den Reiz für potenzielle Urlauber, sondern ruft auch die selbsternannte Weltpolizei auf den Plan – die USA mischen sich ein und wollen die Geschicke das Landes günstig für sich beinflussen.
Allerdings marschiert nicht gleich die ganze Armee ein: Stattdessen schickt die CIA einen ihrer besten Männer, um dort als Undercover-Agent die Dinge zu richten. Als Allround-Könner Rico Rodriguez springt Ihr kurzerhand in luftigen Höhen per Fallschirm ab und landet auf der Insel, wo ein Kontaktmann mit den ersten Instruktionen wartet. Allerdings geht das nicht unbemerkt ab, weshalb Ihr Euch anfangs eine wilde Verfolgungsjagd mit Regierungstruppen liefert, bei der Ihr als Beifahrer ein Geschütz bedient.
Danach steht es Euch frei, wie Ihr die Aufgabe angehen wollt: Im Mittelpunkt stehen 21 Story-Missionen, bei denen Ihr zum einen Revolutionären bei ihrem Freiheitskampf unter die Arme greift. Zum anderen sorgt Ihr für Unruhe unter den verschiedenen Drogenkartellen, die Ihr gegeneinander ausspielt. Meistens geht es darum, vorgegebene Einsatzorte zu erreichen, um dort entweder be-

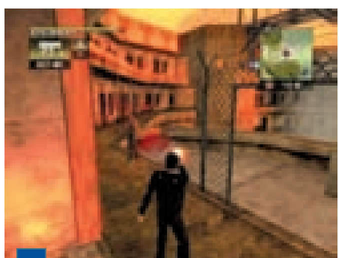
Michael Herde

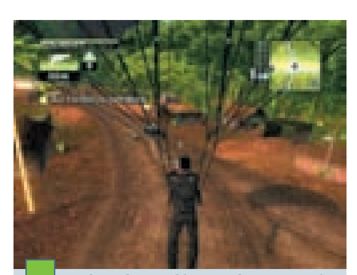


Ein richtig toller Tropentrip? Auf der Xbox 360 sieht "Just Cause" super aus, auch die Xbox-Fassung ist hübsch anzuschauen. Das war's dann aber: Die flache Töte-den-Diktator-Story schickt mich von einer simplen Ballerei zur nächsten. Lobenswert sind die automatischen Missions-Checkpoints und die Möglichkeit, per Funk diverse Fahrzeuge zu ordern. Leider beeindruckt mich das Erkunden der Spielwelt nur wenig, trotz gelungener Fahrphysik und nettem Fallschirmfeature. Die gesamte Insel sieht irgendwie gleich aus: viel Wald, gelegentlich ein Strand oder eine Siedlung. Auf der PS2 nerven zudem die niedrige Bildrate, massive Pop-Ups und eine oftmals hässliche Farbgebung. NextGen-Zocker riskieren dagegen einen Blick auf die schönste Tropeninsel seit "Far Cry".


360 Der Wasserweg erspart Euch häufig Umwege: Mit dem modernen Speedboat hebt Ihr an Rampen besonders hoch ab.


360 Vorteil NextGen: Die detaillierte Unterwasser-Landschaft mitsamt neugierigen Fischen gibt's nur auf der Xbox 360.

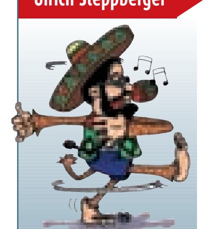

PS2 Einige Gebäude wie das Gefängnis zu Beginn haben auf den alten Konsolen eine einfachere Architektur.


XB Praktisches Hilfsmittel: Per Greifhaken klinkt Ihr Euch an Fahrzeuge, um so in die Luft gezogen zu werden.



360 Die große Freiheit: Alles, was Ihr von der Inselgruppe seht, kann auch bereist werden. Wer will, steigt mit dem Helikopter sogar über die Wolkendecke und stürzt sich dann kilometerweit in die Tiefe.

Ulrich Steppberger



Eines muss man den Skandinaviern von Avalanche lassen: Wie man eine Tropeninsel überzeugend in Szene setzt, das wissen die Jungs – zumindest auf der Xbox 360, wo das Actionspektakel optisch die Muskeln spielen lässt. Das hat "Just Cause" mehr nötig als gedacht: Die bleihaltigen Aufgaben fallen meistens schlicht aus, sieht man von wenigen Ausnahmen gegen Ende ab, bei denen Ihr durch plötzlichen massiven Feindbeschuss schon mal Frust schiebt. Die Hauptstory ist rasch durchgespielt, während die Nebenaufgaben auf Dauer wenig Abwechslung bieten: Ein befreites Dorf ähnelt dem nächsten, auch die anfangs spaßigen Stunt-Gimmicks und der Fallschirm helfen da nur bedingt. Sieht man der Xbox-360-Fassung diese und einige andere Macken wie die wenig nützliche Karte und das Fehlen einer Routenweisung nach, hat die alte Konsolengeneration diesen Vorteil nur bedingt: Während die Xbox sich recht ordentlich schlägt, sieht Ricos Einsatz auf der PS2 nicht so hübsch aus, was spürbar die Motivation senkt. So bleibt ein spaßiger Actionknaller, der je nach Hardware mehr oder weniger lockt und der sich unter Wert verkauft.

stimmte Zielpersonen zu erledigen oder Gebäude in die Luft zu jagen.

Inseltour inklusive

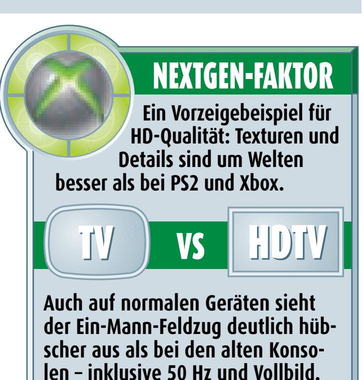
Wie Ihr dahin kommt, überlässt "Just Cause" Euch: Die 1.024 Quadratkilometer große Inselgruppe ist frei erkundbar. Auf dem Landweg klaut Ihr Euch kurzerhand Autos und Motorräder, für Wasserfahrten greift Ihr zu verschiedenen Booten. Auch in die Luft könnt Ihr gehen, wenn Ihr Flugzeuge und Helikopter aufspürt – später lasst Ihr Euch diverse Fahrzeuge durch einen Funkspruch direkt liefern. Waghalsige Aktionen werden nach allen Kräften unterstützt: Per Knopfdruck klettert Ihr z.B. auf die Motorhaube eines Boliden und springt todesmutig auf ein neben Euch fahrendes Vehikel. Oder Ihr braust ungebremst über eine Klippe – kein Problem für Rico, denn er hat immer einen Gleitschirm dabei, den er öffnen kann.

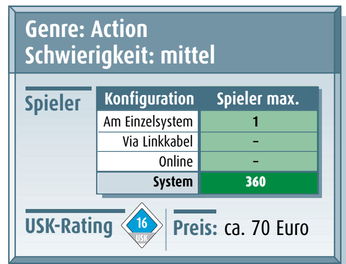
Wollt Ihr nicht schnurstracks den Diktator stürzen, warten über 200 mögliche Nebenaufgaben auf Euch: So befreit Ihr unterdrückte Dörfer von den Militärtrupps oder Ihr übernehmt Drogen-Stützpunkte. Die dankbaren Rebellen und Kartell-Vertreter schicken Euch außerdem auf Attentats-, Liefer- oder Begleitschutz-Einsätze. Das hat natürlich alles auch einen praktischen Nutzen: Seid Ihr erfolgreich, steigert Ihr Euer Ansehen bei den betreffenden Gruppierungen. Diese belohnen Euch mit dem Zugang zu neuen Schlupfwinkeln, in denen Ihr Euch zusätzliche Wummen und Fahrzeuge abholt.

Während die drei Konsolenversionen von "Just Cause" spielerisch weitgehend identisch sind (einige Missions-relevante Bauwerke wurden auf den alten Systemen einfacher aufgebaut), schwankt die Grafikleistung stark: Auf der Xbox 360 packten die Entwickler allerhand ansehnliche Effekte und mehr Details rein, während die PS2 deutlich schlichter wirkt und z.B. ohne Wetterwechsel auskommen muss – die Umsetzung für die alte Xbox liegt qualitativ dazwischen und nutzt die Hardware sehr gut aus. *us*



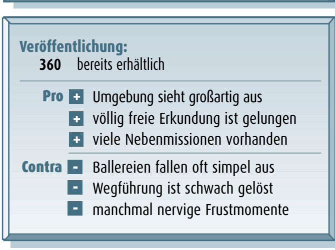
PS2 Mit Fahrzeugen saust Ihr nicht nur über die Insel, sondern benutzt sie auch zur Ausführung waghalsiger Stunts oder als Absprungrampe für den Gleitschirmflug.

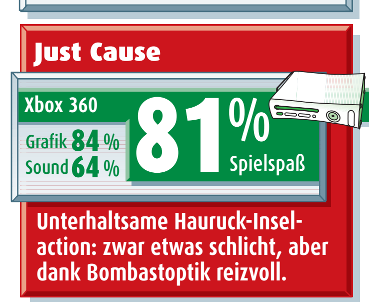



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	360

USK-Rating 16 Preis: ca. 70 Euro









Kingdom Hearts 2



PS2 Verbündete im Kampf gegen die Herzlosen: Königin Minnie und Magier Merlin beraten sich – jetzt auf Deutsch.

PS2 Immer stilbewust: Für den Besuch bei Jack Skellington schmeißen sich die Helden in Halloween-Kostüme.

PS2 Verfolgt den grimmigen Kater Karlo in Disneys schwarz-weiße Kurzfilm-Vergangenheit und bekämpft ihn an Bord des "Steamboat Willy"-Raddampfers!

Der Versuch des "Final Fantasy"-Entwicklers, die Anime-Helden aus seiner erfolgreichsten Serie homogen in die Kino-Kosmen von Entertainment-Multi Disney zu importieren, ist nach wie vor umstritten. Trotz aller Kritik am süßlich-klischeehaften Look gelingt dies so erfolgreich, dass Square-Enix und Disney jetzt mit einer vorbildlich lokalisierten "Kingdom Hearts"-Fortsetzung nachlegen. Nach wie vor zeichnet für den possierlichen bis quirligen Action/Rollenspiel-Hybriden kein Geringerer verantwortlich als Tetsuya Nomura – der Designer-Vater von populären "Final Fantasy"-Frontmännern wie Cloud, Squall und Tidus. Entsprechend begegnen Euch in den über kosmische Arcade-Shooter-Straßen verbundenen Welten nicht nur Disney-Charaktere, sondern außerdem Nomuras bekannteste Helden: So steht Euch eine kunterbunte Mischung aus "Final Fantasy 7 & 8"-Truppen zur Seite – darunter sogar das im siebten Teil verblichene Blumenmädel Aeris Gainsborough.

Diesen Rollenspiel-Berühmtheiten nicht eben unähnlich, aber ein paar Jährchen jünger ist Held Zora: Anders als in Teil 1 begleitet Ihr das schlaksige Kerlchen mit den übergroßen Tretern aber nicht von Anfang an – vielmehr startet Ihr in der Rolle des mysteriösen Roxas durch und erkundet zusammen mit seinen kindlichen Kumpels (die Euch im Kampf leider nicht beistehen) die zwielichtige Twilight City. Hier kommt nicht nur die Story in Gang, außerdem habt Ihr reichlich Zeit, Euch in die Steuerung einzuarbeiten. Weil dieses luxuriöse 'Tutorial' aber keinen Grundkurs in Sachen 'Menü-Umgang' beinhaltet, stehen Euch später nicht selten (wie Eurem alter Ego) die Haare zu Berge. Was Dreikäsehoch Roxas mit Zora zu schaffen hat, wie die mysteriöse 'Organisation XIII' ins Bild passt und warum es die Herzlosen einmal mehr geschafft haben, die Disneyworld-Königreiche zu überrennen – das findet mal schön selber raus!

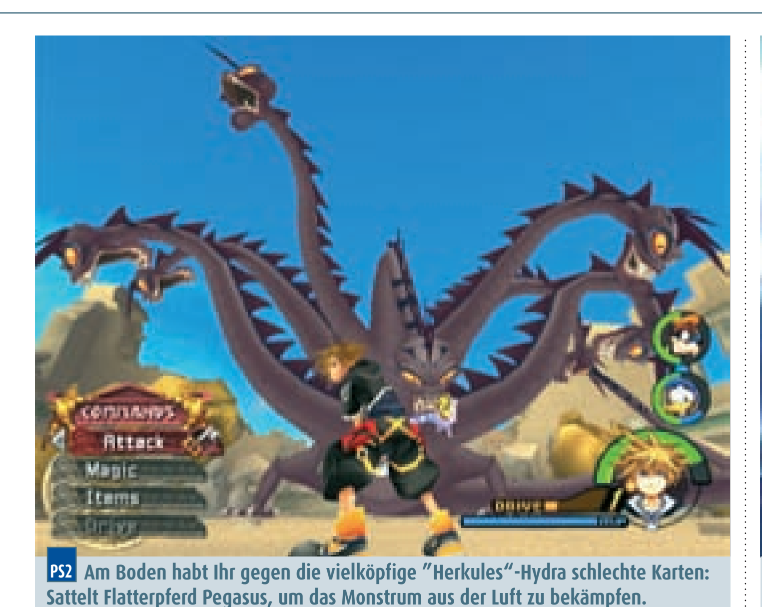




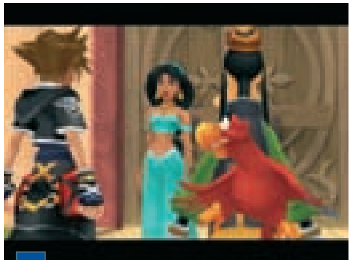
XB Auch im alten „Mulan"-China warten reichlich Gegner auf Eure Truppe: Tretet die streitsüchtigen Zentauren kräftig in die Hinterbacken!

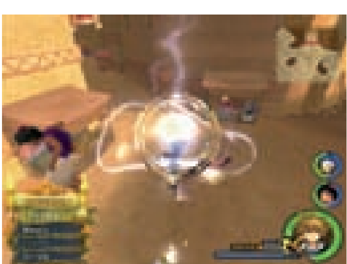
Einfach komplex

Das ausführliche Einführungskapitel beweist: Einmal mehr hat man sich darum bemüht, insbesondere jüngere Zocker-Semester behutsam an Steuerung und Regelmechanismen des Rollenspiel-inspirierten Echtzeit-Gewusels heranzuführen. Schade allerdings, dass Square-Enix insbesondere Letztere bei diesen 'Schulstunden' etwas vernachlässigt hat: So verwendet man zwar viel Energie darauf, Euch Steuerungsfinessen wie Sprung, Angriff und besondere Button-Kombinationen einzupauken – aber die Fülle an Spezialfertigkeiten, Verwandlungsformen, Sonderwaffen und Zaubern, die Eurem Comic-haften Trio anschließend zu Gebote stehen, kann der Spaziergang durch Twilight City nicht vermitteln. Kein Wunder: Anders als Roxas erlebt Zora das Abenteuer nicht allein. Nach wie vor dürft Ihr Donald und Goofy nicht persönlich durch die kunterbunten bis finsteren 'Themen-Parks' dirigieren – aber auch als KI-gesteuerte Sidekicks hauen die beiden reichlich monströses Gesocks aus den Latschen. Goofy wappnet sich wie eh und je am liebsten mit großem Schild, um seine Kollegen vor Unbill zu schützen – aber mit der richtigen Ausrüstung beweist auch der breitbeinige Tollpatsch Schlagfähigkeit. Der explosive Enterich schließlich gibt wieder den Magier. Zwar versteht sich auch



PS2 Am Boden habt Ihr gegen die vielköpfige "Herkules"-Hydra schlechte Karten: Sattelt Flatterpferd Pegasus, um das Monstrum aus der Luft zu bekämpfen.





PS2 Bereut seine Taten aus "Aladdin" bitterlich: Jafars ehemaliger Helfershelfer Jago begleitet Euch bei Eurem jüngsten Ausflug ins märchenhafte Agrabah.

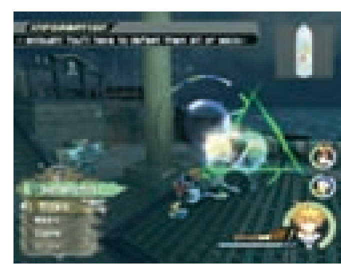
Wuschelfrisur Zora auf das ein oder andere Zauberkunststück (bequem über ein ständig präsentes Miniatur-Menü im unteren Bildschirmviertel erreichbar), aber hier ist es vor allem Euer gefiederter Freund, der mit Feuermagie wie Blitzgewitter den Pixel-Äther brennen lässt. Und schließlich ist Euer Konterfei als Meister des Schlüsselschwert-Kampfes nicht auf solch eitles Hexenwerk angewiesen – zumal die Entwickler das ehemals arg chaotische Kampfgetümmel für Teil 2 zumindest dezent bereinigt haben. Noch immer dürft Ihr manuell zwischen den einzelnen Gegnern hin- und herschalten, aber beim Gefecht gegen ganze Dutzendschaften von Herzlosen, griechischen Hades-Bewohnern, Geisterpiraten und anderen Disney-Fieslingen wird's schnell so unübersichtlich, dass Ihr die Wahl des aktuellen Opfers gerne der automatischen Zielsuche überlasst. Auf diese Weise könnt Ihr Euch ganz dem Malträtieren des Angriffs-Buttons widmen, in aller Ruhe die passende Spezialfähigkeit wählen oder in Eurem Rucksack kramen.

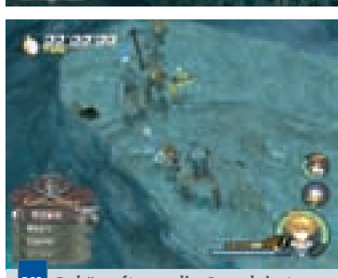
Für besondes hartnäckige Feinde greift Zora auf mächtige Manöver-Combos zurück, die sich nur mit Hilfe eines Team-Mitglieds entfachen lassen: Während Donald und Goofy ständig zu derlei Team-Spiel einladen, bietet sich außerdem in beinahe jeder neuen Welt der dort ansässige Hauptcharakter als (temporäres) Gruppenmitglied an. Nehmt einen Disney-Kumpel wie Mulan, das Biest, Aladdin oder aber den raubeinig-tuntigen Jack Sparrow aus "Der Fluch der Karibik" in die Truppe auf, gönnt für die Dauer seiner Mitgliedschaft wahlweise Donald bzw. Goofy ein Päuschen – und profitiert auf diese Weise von besonders durchschlagenden Team-Manövern, die sich nur zusammen mit diesem speziellen Charakter auslösen lassen.

Abseits der Gefechte indes ist's ziemlich egal, wen Ihr im Schlepptau habt: Euer Held und seine Begleiter watscheln durch Wälder, Burgen, Türme oder Täler, um dann und wann eine friedvoll vor sich hingammelnde Truhe durch ein beherztes 'Sesame!' vor der Bedeutungslosigkeit durch Nicht-Öffnung zu retten – und dann winkt auch schon der nächste Kampf. *rb*



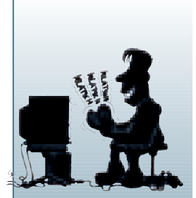
PS2 Der totale Kontrollverlust ereilt Euch zwischen den Welten in bonbonfarbenen Arcade-Ballereien.





PS2 Bekämpft u.a. die Gruselpiraten aus "Der Fluch der Karibik".

Robert Bannert



Längst nicht jeder wird diese eigenwillige Genre-Mischung lieben – aber der Faszination von sterbensschönen Figuren und einer herzerwärmenden Geschichte kann sich selbst der größte Niedlich-Verweigerer schwer entziehen. Verzichtbar sind dagegen die Design- und Kontroll-Schnitzer, die sich Square-Enix einmal mehr geleistet hat: Dank deutlich verbesserter Feindauswahl gehen Euch die Kämpfe leichter von der Hand. Jedoch: Wirklich spaßig ist die unausgegorene Kombi aus Action-Chaos und größtenteils überflüssigem Rollenspielballast noch immer nicht. Ähnlich verhält es sich mit den Szenarien: Durch die Straßen von Agrabah oder Port Royal zu schlendern – das bringt besonders Freunden der Vorlage eine Menge Spaß, aber mit dem rudimentären Leveldesign geben sich eher die jungen Abenteurer zufrieden. Square-Enix und Disney liefern also einmal mehr ein toll aufgemachtes, aber sehr geradliniges Alibi-Abenteuer ab, das letztlich nicht mehr bietet als Zwischensequenzen in rauen Mengen, knuffige Charaktere und so viele Kämpfe, dass selbst der Zufallsbegegnungs-gestählte "Final Fantasy"-Profi über Gebühr beansprucht wird.



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 55 Euro

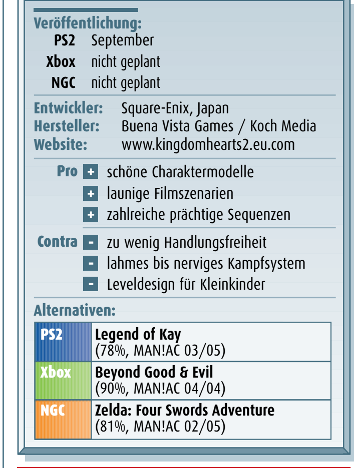
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Buena Vista Games / Koch Media
Website: www.kingdomhearts2.eu.com

Pro
+ schöne Charaktermodelle
+ launige Filmszenarien
+ zahlreiche prächtige Sequenzen

Contra
- zu wenig Handlungsfreiheit
- lahmes bis nerviges Kampfsystem
- Leveldesign für Kleinkinder

Alternativen:

PS2	**Legend of Kay** (78%, MAN!AC 03/05)
Xbox	**Beyond Good & Evil** (90%, MAN!AC 04/04)
NGC	**Zelda: Four Swords Adventure** (81%, MAN!AC 02/05)

Kingdom Hearts 2

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 80 %
75 % Spielspaß

Simpel gestricktes Teenie-Glück für alle, die mal große Rollenspieler werden wollen.

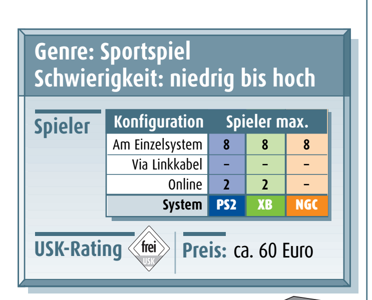


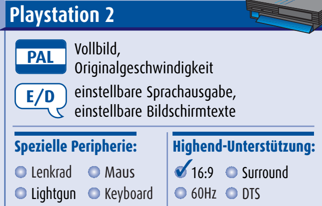


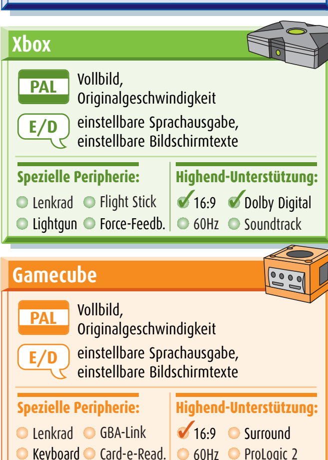
Gamecube

VIDEO AUF DVD!

FIFA 07











XB Das rasante Geschehen verfolgt Ihr aus zahlreichen Kameras: egal, ob aus der Vogelperspektive, dem TV-Blickwinkel oder wie hier im Bild der Längsansicht.

'Da ist es wieder – EAs alljährliches, nur marginal verbessertes "FIFA"-Update', werdet Ihr denken – doch weit gefehlt! Die Kanadier reagieren auf die spielerische Überlegenheit der "PES"-Serie und haben den virtuellen Kick in fast allen Punkten verbessert. Gleich zu den wichtigsten Neuerungen: Das Pass-System nähert sich dem des Konami-Konkurrenten an. Nun spielt Ihr weiter entfernte Kameraden durch längeren Tastendruck an – so gelingen flache Vorlagen über 30 Meter, die direkt eine Torchance einleiten. Auch das Schießen aufs Tor macht richtig Laune: Egal ob wuchtiger Hammer von Michael Ballack oder feiner Lupfer von Robinho. Zielt Ihr jedoch zu weit zur Seite oder werdet Ihr beim Abschluss gestört, segelt das Leder schon mal daneben. Selbiges gilt für die Torhüter – auch sie sind nicht unfehlbar und lassen so manche Granate direkt vor die Füße des einschussbereiten Stürmers abprallen. Zusätzlich wurde die Ballpyhsik überarbeitet und kommt der Realität deutlich näher. Bewährte Features der Vorgänger finden sich wieder: Die elegante 'First Touch'-Ballannahme, vier verschiedene Kontrollschemata sowie die Möglichkeit, Flanken flach auszuführen oder Schüsse durch Druck auf die Pass-Taste abzubrechen – auch hier stand der Konami-Kick "PES" Pate.



PS2 Fast wie echt: Auf PS2 und Xbox sehen die Spielergesichter genial aus.



NGC Abseitsstellungen werden in der Wiederholung grafisch hervorgehoben.

Modi-Schwergewicht

In puncto Modivielfalt und Lizenzpaket ist "FIFA 07" gewaltig: Egal, ob Starensembles wie FC Barcelona und AC Mailand oder Underdogs aus der dritten englischen Division – hier ist jeder Profifußballer drin. Während der Trainingsmodus und die taktischen Einstelloptionen recht bescheiden sind, punktet "FIFA 07" im Manager- und Online-Bereich: Leitet sämtliche Geschicke Eures Lieblingsclubs oder fordert Fußball-Europa zum Duell: Neben Standard-Partien spielt Ihr in der Variante 'Interaktive Ligen' die Spielpläne der Top-Ligen nach. Offline bestreiten bis zu acht Spieler eigens erstellte Turniere im 'EA Lounge'-Modus. Herausforderungen, Pokal-Wettbewerbe und ein PSP-Link zum mobilen Weiterführen der Managerkarriere runden "FIFA 07" ab. *ms*

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.fifa07.com

Pro
+ Tore schießen macht wieder Spaß
+ verfeinertes Pass-System
+ sehr realistische Spielermodelle
+ umfangreicher Online-Modus

Contra
– Ruckler bleiben nicht aus
– schwankende Animationsqualität

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
NGC	FIFA Fussballweltmeisterschaft 2006 (78%, MAN!AC 06/06)

Matthias Schmid



Das beste "FIFA" seit Jahren! Während ich (und viele andere Fußball-Fans) in den vergangenen Spielzeiten die EA-Bolzerei zugunsten der "PES"-Serie links liegen ließ, stehen in diesem Jahr zwei Fußball-Highlights an – die Konami-Konkurrenz muss sich aber erst noch beweisen. "FIFA 07" hat jedenfalls schon fast alles richtig gemacht: Bessere Ballphysik, wuchtigere Torschüsse und ein genaueres Pass-System machen den Spielverlauf zum Genuss. Das Drumherum stimmt ohnehin schon seit Jahren: Massig Lizenzen, zahlreiche Off-und Online-Modi sowie täuschend echte Spielermodelle – lediglich Cube-Sportler hinken grafisch weit hinterher. Erhöht EA nächstes Jahr noch den Realismus und merzt die letzten hampeligen Animationen und Ruckler aus, wird's ganz eng!



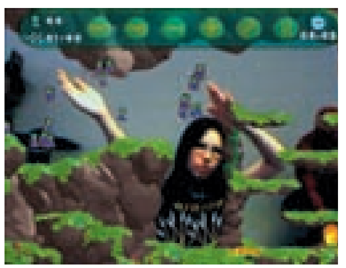
PS2 Imposant: Iker Casillas' Blick ins prall gefüllte Stadionrund.

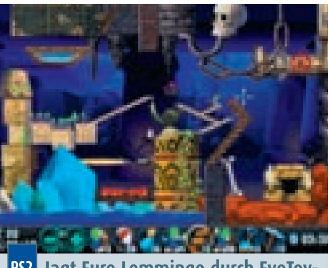


XB Bei Standardsituationen verlasst Ihr Euch wie in "PES" auf Euer Gefühl.



Lemmings





PS2 Jagt Eure Lemminge durch EyeToy-Modus und selbstgebaute Levels.



PS2 Die zweidimensionalen Abschnitte bieten wenig Spektakuläres, gefallen aber durch liebevoll gestaltete, atmosphärische Hintergründe und putzige Animationen.

PS2 Setzt Bauarbeiter ein, die einen Weg durch unwirtliches Terrain bahnen.

"Lemmings" sind eine eigenwillige Spezies: Die grünhaarigen Zwerge fallen aus dem Nichts in antike Ruinen und düstere Dungeons ein und wuseln im Gänsemarsch auf den nächsten Abgrund zu. Sie kommen nicht eher zur Ruhe, bis Ihr sie sicher zum Ausgang des Levels gelotst habt – über brodelnde Lavaseen und durch brüchiges Gestein.

Die jüngste Adaption des 15 Jahre alten Knobel-Klassikers bleibt dem Original treu. Um die Lemminge zu retten, müsst Ihr sie für allerlei Arbeiten einspannen: Macht aus ihnen Tunnelgräber, Treppenbauer oder Klettermaxe. Wichtig sind auch die Blocker-Lemminge, denn werden die wuselnden Horden nicht aufgehalten, tappen sie ungerührt in die nächste tödliche Falle. Die nicht vorhandene KI ist das Grundprinzip des Knobel-Klassikers: Wenn Ihr nicht für die Zwerghirne denkt und ihre Energie in sinnvolle Bahnen lenkt, laufen sie geradewegs ins Verderben.

Die Kontrollen funktionieren erfreulich intuitiv: Durch die Kombination von Steuerkreuz und linkem Analogstick lassen sich die Lemminge präzise ansteuern, während Ihr mit dem rechten Stick seitwärts durch das Level scrollen könnt. Mit den Schultertasten wählt Ihr schnell einen Job aus dem Menü und weist ihn mit dem X-Button einem Lemming zu. Hakelig wird es allerdings, wenn viele Zwerge auf einem Haufen herumwuseln – dann gelingt Euch die Job-Vergabe nur auf gut Glück, da Ihr nicht dicht an die Meute heranzoomen könnt.

Hektische Meditation

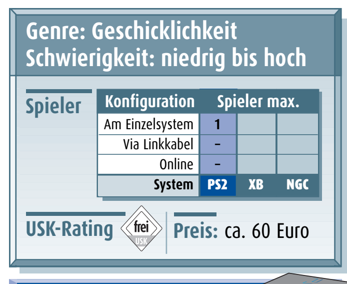
Anfänger absolvieren zunächst ein paar simple Levels mit Tutorial-Charakter, in denen Ihr Euch mit den verschiedenen Jobklassen vertraut macht. Wer mag, fängt gleich mit den härteren Arealen an – hier müssen mehrere Lemminge mit verschiedenen Jobs zusammenarbeiten, Timing und präzises Platzieren der Bauten sind gefragt. Mit über 150 Knobel-Aufgaben seid Ihr lange beschäftigt, wenn Ihr nicht vor dem ansteigenden Schwierigkeitsgrad kapituliert. Denn bis Euch die zündende Idee zur Lösung kommt und Ihr sie fehlerfrei ausführt, braucht Ihr mehrere Versuche – da vergehen mitunter Stunden mit betulichem Bauen und hektischem Manövrieren.

Neu ist der EyeToy-Modus, in dem Ihr mit allerlei Verrenkungen die Lemminge durch 20 Levels schleust. Die kleinen Gesellen sind hier noch widerspenstiger, denn sie laufen nicht nur seitwärts, sondern hüpfen auch munter in die Luft und quer durchs Bild. Ihr könnt sie nicht mehr für Jobs einspannen, sondern müsst nun selber Hindernisse mit den Händen wegwischen, Hebel betätigen und mit Eurem Körper Brücken bauen, auf denen die Lemminge sicher ans Ziel gelangen. Leider wollen die Biester selten so, wie Ihr wollt, und allzu leicht habt Ihr sie durch eine unachtsame Bewegung zerdrückt!

Ein lohnendes Feature ist hingegen der Level-Editor für die normale Spielvariante: Mit einem einfach zu handhabenden Baustein-System erstellt Ihr komplett neue Levels mit allen Schikanen. Bis dabei wirklich knifflige, aber lösbare Aufgaben entstehen, müsst Ihr zwar viel Geduld investieren. Dafür könnt Ihr Eure selbst erstellten Levels jederzeit Probe spielen und nach Vollendung sogar online austauschen. *kh*

Karen Heinrich

Schön, dass Euch das Rätsel-Futter viele Stunden lang nicht ausgeht – egal, ob Ihr Anfänger oder altgediente Lemming-Lotsen seid. "Lemmings" bleibt dem 2D-Prinzip treu, verzückt durch eine unkomplizierte Steuerung und hübsche, Comic-hafte Szenarien. Die Aufgaben fallen aber mitunter sehr langatmig aus, da die Bauarbeiten der kleinen Lemminge kaum beschleunigt oder automatisiert werden können. Der Aufbau der einzelnen Levels dürfte ruhig straffer sein – "Lemmings" ist eindeutig ein Fall für Puristen. Der EyeToy-Modus ist zwar eine nette Abwechslung, leider gerieten Steuerung und Lemminge gleichermaßen widerspenstig und übersensibel. Ein dickes Plus gibt's hingegen für den leicht zu bedienenden Level-Editor.

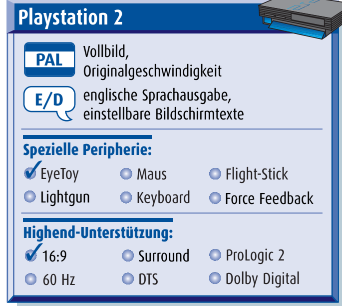


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

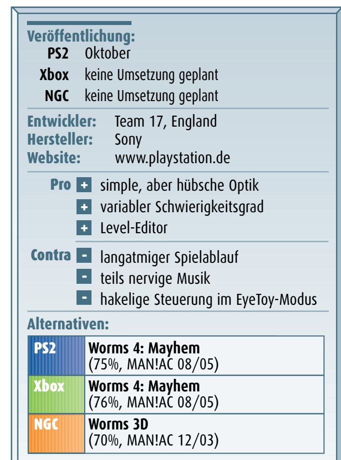


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ EyeToy — Maus — Flight-Stick
Lightgun — Keyboard — Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 — Surround — ProLogic 2
60 Hz — DTS — Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2: Oktober
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team 17, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ simple, aber hübsche Optik
+ variabler Schwierigkeitsgrad
+ Level-Editor

Contra
– langatmiger Spielablauf
– teils nervige Musik
– hakelige Steuerung im EyeToy-Modus

Alternativen:
PS2: Worms 4: Mayhem (75%, MAN!AC 08/05)
Xbox: Worms 4: Mayhem (76%, MAN!AC 08/05)
NGC: Worms 3D (70%, MAN!AC 12/03)



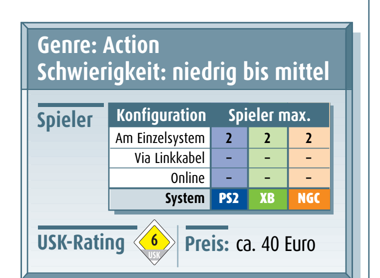
Lemmings

Playstation 2 — 73 % Spielspaß
Grafik 62 %
Sound 40 %

Knuffige Knobelei für Retro-Fans, betuliche und umständliche Bauarbeiten nerven aber auf Dauer.



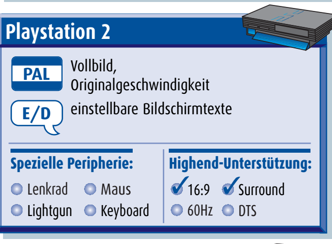
Lego Star Wars 2



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

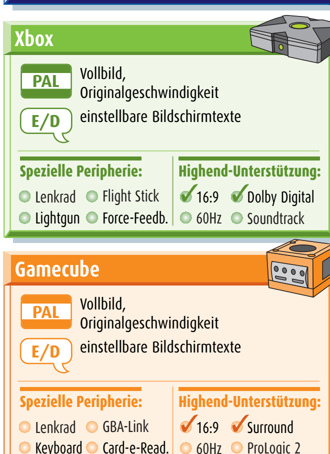
USK-Rating 6 Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

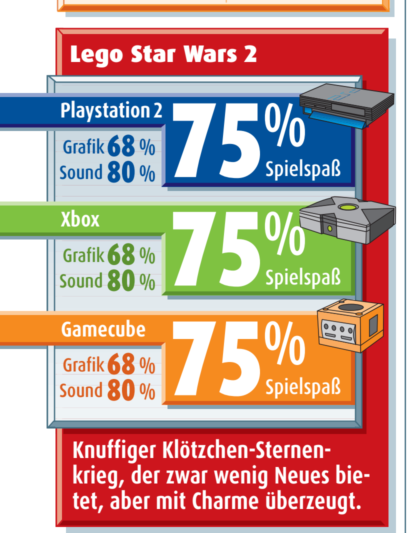
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

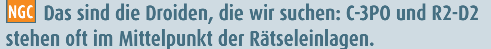


Lego Star Wars 2

Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 80 % – 75 % Spielspaß
Xbox: Grafik 68 %, Sound 80 % – 75 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 68 %, Sound 80 % – 75 % Spielspaß

Knuffiger Klötzchen-Sternenkrieg, der zwar wenig Neues bietet, aber mit Charme überzeugt.




NGC Das sind die Droiden, die wir suchen: C-3PO und R2-D2 stehen oft im Mittelpunkt der Rätseleinlagen.


PS2 Auf Dagobah hat Luke noch nie die Macht-Kontrolle, um die funkelnden Objekte mental zu bewegen.

George Lucas beherrscht die hohe Kunst des Kommerz – da wundert es nicht, dass zur Geldabschöpfung Mitte September (auch als 'Wiederveröffentlichung der "Star Wars"-Originalfassungen von Episode 4 bis 6 zum doppelten Abkassieren' bekannt) ein passendes Spiel in den Händlerregalen steht. Allerdings hat das mehr zu bieten als liebloses Recycling. In "Lego Star Wars 2" wird nämlich das Prinzip fortgesetzt, das den Vorgänger letztes Jahr so populär machte: Die Handlung hält sich an die Filmvorlagen, aber sämtliche Kulissen und Helden sind aus den Bausteinen des dänischen Steinchen-Herstellers gefertigt.

Diesmal spielt Ihr die klassische Trilogie nach, seid also mit Luke Skywalker, Han Solo & Co. unterwegs und erlebt die prägendsten Momente der Serie – sprengt Todessterne, entdeckt Darth Vaders wahre Identität und zeigt dem wabbeligen Jabba, dass man Prinzessinnen nicht ungestraft in knappe Sklaven-Outfits steckt. Rund 60 mehr oder weniger bekannte Charaktere tummeln sich im Spielzeug-Universum, auf Wunsch bastelt Ihr Euch auch aus den Einzelteilen einen individuellen Star. Besitzer der alten Konsolengeneration können sogar anachronistisch zu Werke gehen: Habt Ihr einen Spielstand des Vorgängers übrig, lassen sich dessen Helden importieren – Xbox-360-Zocker müssen drauf verzichten, sofern LucasArts nicht einen entsprechenden Download anbietet.

Die Macht ist mit dir

Wie gehabt, schlagt Ihr Euch meist zu Fuß durch die drei Episoden mit jeweils sechs Levels. Anrückende Sturmtruppen und andere böswillige Gesellen werden mit Lichtschwert und Laserwumme abgewehrt, wobei

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ charmante Aufmachung
+ Coop-Modus funktioniert wieder prima
+ zahllose Boni erspielbar
+ Original-Trilogie ist einfach besser

Contra
– Lichtschwerter unhandlich
– Kamera-Winkel teilweise ungünstig

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (74%, MAN!AC 01/04)
NGC	Ty 2: Die Bumerang Gang (67%, MAN!AC 12/04)

Michael Herde



Einmal ist keinmal, denkt sich LucasArts – und behält Recht. Was schon den Vorgänger zum Verkaufshit machte, ist bei "Lego Star Wars 2" wieder mit dabei und sorgt für simple SciFi-Action, bei der ich mich vor Lachen oft kaum auf dem Stuhl halten kann. Massig eingestreute Gags spielen den Charme der Klötzchenkameraden voll aus. Kleinere Rätseleinlagen lockern die Gefechte angenehm auf. Außerdem kann ich jederzeit zu zweit gegen die imperialen Schergen antreten. Die einfache Steuerung macht auf Anhieb Laune, Original-Filmmusik und -Soundeffekte begeistern Fans. Dabei stört es nicht, dass die Kämpfe auf Dauer etwas eintönig sind und das Spiel insgesamt etwas zu leicht geraten ist. Schließlich gibt es genügend Geheimnisse zum Freispielen.


XB Die Flugsequenzen lassen Euch nun mehr Freiheiten, was besonders bei der klassischen Kabeleinwickelei der AT-ATs auf Hoth zur Geltung kommt.



360 Teamwork ist Illusion – zumindest bei den CPU-kontrollierten Mitstreitern: Die kämpfen zwar brav mit und erzeugen so echtes "Star Wars"-Ambiente, richten aber keinen Schaden an. Gegner außer Gefecht setzen könnt nur Ihr.

im Nahkampf jeder Charakter seine eigene Attacke besitzt: Chewbacca reißt den Kontrahenten kurzerhand die Arme aus, Leia setzt sie mit einer herzhaften Ohrfeige außer Gefecht. Ihr habt stets mindestens einen Gefolgsmann im Schlepptau (weshalb jederzeit ein Kumpel zum kooperativen Spiel einsteigen kann), zu dem Ihr auf Knopfdruck wechselt. Regelmäßig kommt Ihr an Stellen, wo meist einfache Rätsel gelöst werden müssen, um den Weg frei zu räumen: So lassen sich z.B. Schalter nur von bestimmten Charakteren aktivieren oder Objekte müssen per 'Macht' verschoben werden – das können natürlich nur Jedis bzw. ihre Kollegen von der dunklen Seite. Neu im zweiten Teil ist auch, dass Ihr häufig Klötzchenhaufen erblickt, die Ihr dann zusammensetzt – manchmal entstehen daraus sogar Vehikel, in die Ihr dann einsteigen könnt.

Klotz-Kollektion

Auch Flug- und Fahrsequenzen sind wieder mit dabei, wurden aber anders aufgebaut: Statt wie auf Schienen durch spektakulär inszenierte Szenarien zu gleiten, habt Ihr mehr Kontrolle über Eure Vehikel. Außerdem sitzt die Kamera weiter entfernt, so dass Ihr mehr von den Geschehnissen rund um Euch mitkriegt. Erneut gibt es nach dem Durchspielen der Filmhandlung eine gewaltige Menge Extras zu finden: Spürt Bausteine für Fahrzeuge auf, vom gesammelten Geld lassen sich zahllose Charaktere und Gimmicks freischalten, selbst Bonuslevels werden so zugänglich. *us*

Ulrich Steppberger

"Lego Star Wars 2" hält, was es verspricht: Es war ja klar, dass sich das Konzept des populären Erstlings nicht ändern würde. Die Symbiose aus Klötzchen-Kult und SciFi-Legende funktioniert auch diesmal tadellos. Am meisten Laune macht der Sternenkrieg natürlich zu zweit, aber auch allein gibt's genug zu tun: Die humorige Aufmachung macht das erste Durchspielen zur gewitzten Unterhaltung, dank etwas erhöhtem Umfang und optional adaptiver Schwierigkeit dauert der Spaß diesmal länger, danach locken Sammler unzählige, meist knifflig versteckte Boni. Alte Macken wie tumbe KI-Kollegen, nicht immer optimale Kamera und fummelige Lichtschwert-Steuerung wurden zwar nicht ganz behoben, aber was soll's – "Lego Star Wars 2" ist feine Unterhaltung.



360 Ewok-freie Zone: Bei der rasanten Schwebe-Bike-Jagd auf Endor sind die SciFi-Teddybären noch nicht zu sehen.

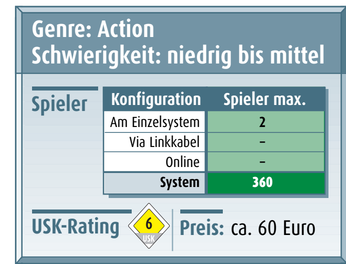
360 Gelegentlich könnt Ihr in den Fußmarsch-Levels auch Maschinen oder Tiere wie die Bantas reiten.

NEXTGEN-FAKTOR

Bei dem einfachen, aber effektiven Design kommt die Xbox 360 kaum ins Schwitzen – vereinzeltes Tearing bei 720p verblüfft darum umso mehr.

TV VS HDTV

Die putzige Lego-Optik kommt auf normalen Fernsehern nicht weniger gut zur Geltung. Vollbild und 50 Hz werden unterstützt.

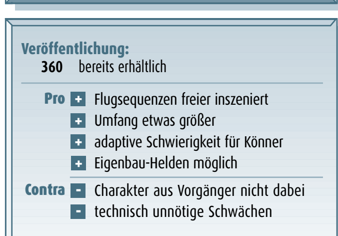


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro



Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ Flugsequenzen freier inszeniert
+ Umfang etwas größer
+ adaptive Schwierigkeit für Könner
+ Eigenbau-Helden möglich

Contra
- Charakter aus Vorgänger nicht dabei
- technisch unnötige Schwächen



Lego Star Wars 2

Xbox 360
Grafik 61 %
Sound 80 %
75 % Spielspaß

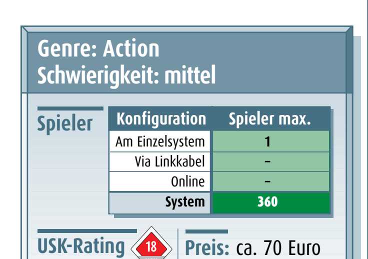
NextGen-Jedis werden launig unterhalten, Unterschiede zu den anderen Fassungen gibt's nicht.



Der Pate


NEXTGEN-FAKTOR
Die ausdrucksstark animierten Figuren gewinnen auf der Xbox 360 zusätzlich an Reiz. Außerdem wirkt das digitale New York lebendiger.

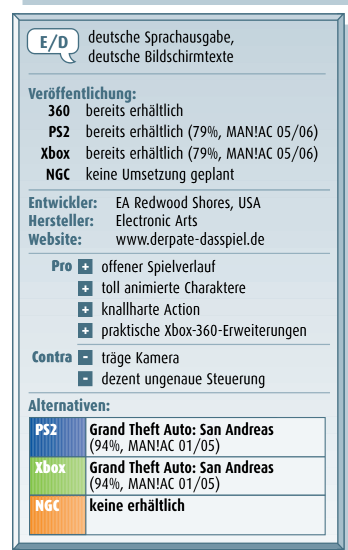
TV VS HDTV
Auf 4:3-Glotzen gibt's Vollbild. Feine Details gehen bei alten Monitoren unter. Besonders die Stadtkarte ist schwerer zu entziffern.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating 18 | Preis: ca. 70 Euro


E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 bereits erhältlich (79%, MAN!AC 05/06)
Xbox bereits erhältlich (79%, MAN!AC 05/06)
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.derpate-dasspiel.de

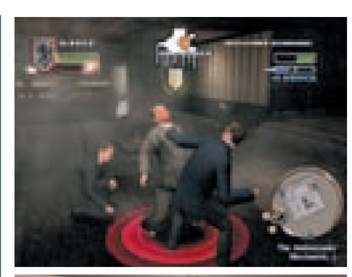
Pro
+ offener Spielverlauf
+ toll animierte Charaktere
+ knallharte Action
+ praktische Xbox-360-Erweiterungen

Contra
- träge Kamera
- dezent ungenaue Steuerung

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
NGC	keine erhältlich


Der Pate
Xbox 360
Grafik 65 %
Sound 82 %
80 % Spielspaß
Aufwändig inszenierte Gangster-Action, die mit neuen Inhalten und besserer Grafik glänzt.





360 Überredet die Shopbesitzer mit körperlicher Gewalt (oben) oder Gefälligkeiten (unten), Schutzgeld zu zahlen.



360 Zahlreiche Verbesserungen schmücken die Xbox-360-Version. Keine Sorge wegen des Bildformats: Von unserer Testversion ließen sich nur 4:3-Bilder anfertigen.

Familienzuwachs bei den Corleones: Nachdem sich PS2- und Xbox-Gangster des Mafia-Clans als würdig erwiesen haben, werden nun NextGen-Jünger in den Kreis der ehrenwerten Gesellschaft aufgenommen. Der Xbox-360-Zögling nimmt in der Familie eine Sonderstellung ein: Neue Inhalte, bessere Grafik und Xbox Live-Unterstützung sollen den Spielspaß auf ein neues Level hieven.

Zuckerbrot und Peitsche

Das Abenteuer beginnt wie gehabt: Mittels eines umfangreichen Charakter-Editors bastelt Ihr einen Mafioso nach Eurem Gusto. Das frisch getaufte Konterfei führt Ihr dann zwischen zahlreichen Storysequenzen zu kriminellem Ruhm: Legt Euch mit feindlichen Banden an, investiert in illegale Geschäfte, erpresst Schutzgeld und zieht korrupte Polizisten auf Eure Seite. War physische Gewalt gegen den Ladenbesitzer, dessen Kunden oder Besitztümer die einzige Möglichkeit, Unwillige von den Vorzügen des Familienanschlusses zu überzeugen, dürft Ihr nun verschiedene Überredungstechniken anwenden. Räumt Ihr Störenfriede für den Eigentümer aus dem Weg oder leistet andere Gefälligkeiten, zahlen die Tabak-, Alkohol- und Lebensmittelverkäufer freiwillig ihr Schutzgeld. Wer dennoch die grobe Gangart bevorzugt, wird sich über zusätzliches zerstörbares Levelinterieur freuen.

Genug Respekt vorausgesetzt, dürft Ihr bei Euren Aufträgen für die Corleones nun auch die Hilfe eines Digi-Gangsters in Anspruch nehmen: Rekrutiert Handlanger, die Euch bei heiklen Einsätzen den Rücken freihalten oder bei einer Verfolgungsjagd die gegnerischen Fahrzeuge unter Beschuss nehmen, während Ihr durch den dichten Verkehr manövriert. Des Weiteren liefern neue Storymissionen zusätzliche Hintergrundinformationen zum "Paten"-Imperium.
Via Xbox Live dürft Ihr zudem neue Waffen und Kleidung herunterladen – der zukünftige Don von New York muss schließlich immer mit der Mode gehen. *jw*

Janina Wintermayr


Mehr als kosmetische Verbesserungen: Bei der Xbox-360-Version hat sich Electronic Arts nicht nur auf die optische Präsentation konzentriert. Inhaltliche Erweiterungen wie neue Missionen, das Gefälligkeiten-Feature und die Möglichkeit, Handlanger zu rekrutieren, bereichern das Spielprinzip spürbar. Dezent überholt wurde auch die Steuerung – leider nicht genug, denn die Fahrzeuge lenken sich immer noch zu klobig und die Kamera reagiert zu träge. Grafisch macht sich der NextGen-Faktor in vielen kleinen Details bemerkbar: Blessuren im Gesicht Eures Protagonisten nach einem kräfteraubenden Faustkampf sowie abwechslungsreich gestaltete Häuserfassaden und Räumlichkeiten bei illegalen Hinterhof-Geschäften sprechen für die Xbox-360-Fassung.



360 Auf der Xbox 360 trägt Euer Gangster bei Schlägereien oder Schießereien optische Blessuren davon.



360 Auf den Straßen New Yorks geht es heiß her: Schurken, aufgebrachte Bürger und Polizisten nehmen Euch unter Feuer.

SingStar Anthems

Der neueste Wurf aus Sonys "SingStar"-Schmiede setzt ganz auf Party-Spaß und eine hochkarätige Songauswahl. Ob 90er-Jahre-Dancefloor, synthetischer 80er-Sound oder Hits aus der Disco-Ära – hier ist für Liebhaber jeden Jahrzehnts etwas dabei. Tiefere Stimmlagen und rockige Gemüter gehen diesmal allerdings leer aus: "SingStar Anthems" ist durch und durch auf das weibliche Publikum abgestimmt. Dass die Songliste mit nur 20 Titeln vergleichsweise mager ausfällt, ist zwar ärgerlich für den Geldbeutel, trübt den Genuss allerdings kaum: Hier ist fast jeder Song ein Ohrwurm, den Ihr rauf und runter singen könnt. Exklusive deutsche Tracks sind keine dabei, denn bei uns kommt die englische Originalversion unverändert in den Handel. Deutsche Karaoke-Fans müssen sich also auf englischsprachige Menütexte und Kommentare umstellen. *kh*

Party Girls

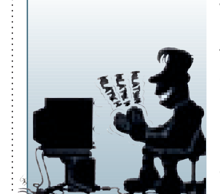
Die "SingStar Anthems"-Songliste

Bananarama: I Heard a Rumour
Bonnie Tyler: Total Eclipse of the Heart
Bucks Fizz: Making Your Mind Up
Candi Staton: Young Hearts Run Free
Charlene: I've Never Been to Me
Charlotte Church: Crazy Chick
Cher: If I Could Turn Back Time
Dead or Alive:
You Spin Me Round (Like A Record)
Girls Aloud: Biology
Gloria Gaynor: I Will Survive
Kim Wilde: Kids in America
LeAnn Rimes: Can't Fight the Moonlight
Pussycat Dolls: Don't Cha
Queen: Radio Ga Ga
Scissor Sisters: Laura
Steps: Deeper Shade of Blue
Take That feat. Lulu: Relight My Fire
Ultra Naté: Free
Weather Girls: It's Raining Men
Whitney Houston:
I Wanna Dance With Somebody



PS2 Vor allem stimmgewaltige Ladies kommen diesmal zu Wort.

Karen Heinrich



"SingStar Anthems" ist vor allem eins: Eine Hymne auf den Party-Spaß, den ich mir von einem Karaoke-Spiel erwarte! Im Vergleich zu Vorgängern wie "SingStar Rocks!" wirkt die Musikauswahl stimmiger und passt – bis auf einige neuere Charts-Liedchen – auch bestens zum Titel "Anthems". Längst überfällige Disco-Perlen wie "I Will Survive" oder "It's Raining Men" spornen zumindest die Mädels jeden Alters zu Dezibel-starken Höchstleistungen an. Schade nur, dass Sony bei seiner Erfolgsreihe nicht mehr in irgendwelche Neuerungen oder Abwechslung bringende Gimmicks wie Minispiele investieren mag. Die kurze, wenn auch hochkarätige Songliste und die Vernachlässigung der männlichen Partygäste drücken leider die Wertung.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony Studios, England
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Mikrofon, Maus, Lightgun, ✓ EyeToy-
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

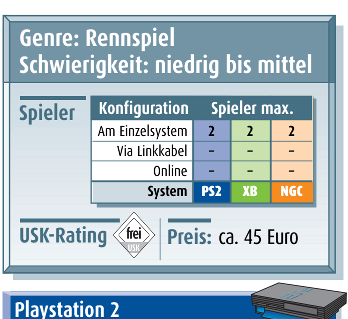
Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 SingStar 80's (82%, MAN!AC 12/05)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 85 %
79 % Spielspaß

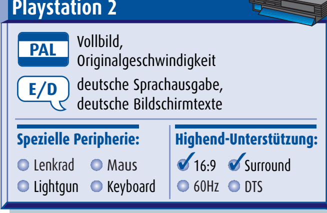
Partyverdächtiges Songaufgebot, das in keiner "SingStar"-Sammlung fehlen darf.

Cars


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

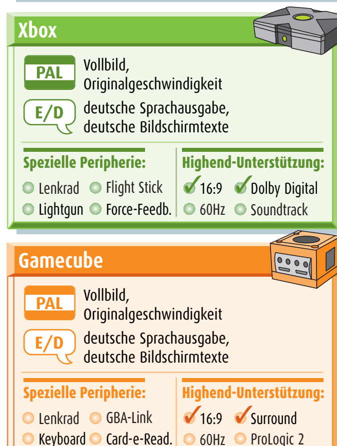
Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, 60Hz, DTS


Xbox

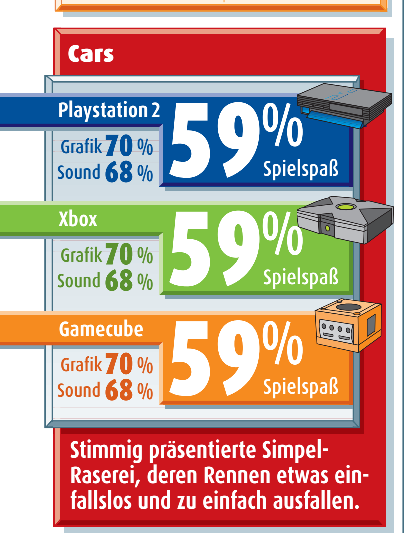
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, 60Hz, ProLogic 2

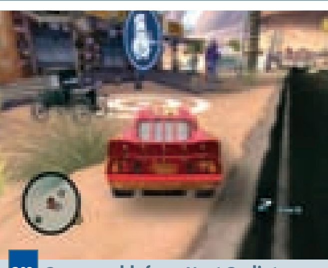

Cars

Playstation 2: 59 % Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 68 %

Xbox: 59 % Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 68 %

Gamecube: 59 % Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 68 %

Stimmig präsentierte Simpel-Raserei, deren Rennen etwas einfallslos und zu einfach ausfallen.


PS2 Das verschlafene Nest Radiator Springs: Hier holt Ihr Euch Aufträge ab oder meldet Euch zu Rennen an.

Seit der Klamauk-Serie 'Herbie' sind Autos mit eigenem Willen kein ungewohnter Anblick mehr. Kommuniziert wird unter Pkws aber erst seit Pixars neuem Animationsfilm Cars. Die geschwätzigen Autos fahren aber auch gerne Rennen – und Ihr führt sie auf PS2, Gamecube und Xbox zum Sieg.

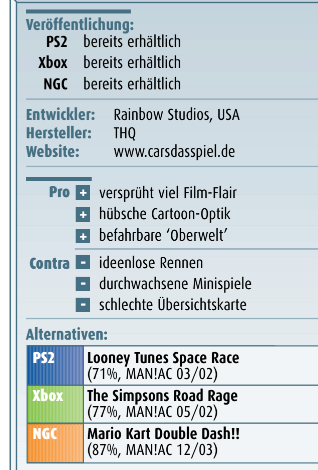
In "Cars" fahrt Ihr nicht linear Rennen um Rennen, sondern steuert in der Wüstenstadt Radiator Springs beliebige Ziele an. Eine Übersichtskarte hilft Euch dabei, die Startpunkte der verschiedenen Rennen zu finden. Geht Ihr aus diesen als Sieger hervor, erhaltet Ihr Pokale und schaltet so neue Events frei. Das Hauptziel Eures Flitzers ist aber die Teilnahme am NASCAR-ähnlichen Piston Cup. Hier ist eine Teilnahme jedoch nur möglich, wenn Ihr bei den Standardrennen genügend Pokale eingesackt habt.

Rasen für Rookies

Die Standardrennen führen Euch durch Wüsten, Felsenschluchten oder direkt durch die Stadt. Alle Rennen haben dabei eines gemein: Sie sind äußerst simpel gehalten. Egal, ob Ihr auf befestigter Straße oder querfeldein unterwegs seid, Ihr fahrt jederzeit wie auf Schienen. Auch der Schwierigkeitsgrad ist moderat ausgefallen; selbst wenn Ihr Eure Runden alles andere als perfekt dreht, schließt Ihr zumeist als Erster ab. Mit zunehmender Spieldauer werden die Rennen zumindest einen Hauch anspruchsvoller: Ihr lernt um Kurven zu sliden, setzt Turbos auf Geraden ein und springt geschickt über Geröll. Außerdem wird der Streckenverlauf etwas verwinkelter – Abkürzungen oder Beschleunigungsfelder wie im PSP-Pendant sucht Ihr aber vergeblich.

Für etwas Abwechslung vom Rennalltag sorgen die Minispiele: Statt Kühe schubst Ihr bei "Cars" Traktoren um, sammelt über die gesamte Gegend verstreute Postkarten auf oder fahrt Rennen rückwärts.

Zwischen den Missionen lauscht Ihr den witzigen Unterhaltungen der Cars. Highlight: Ein leicht bekiffter VW-Bus verschafft Euch mit selbst gebrautem Nitro einen Turbo-Boost. Dank professioneller deutscher Vertonung und hübscher Animationen stellen die Zwischensequenzen den heimlichen Höhepunkt des Rennspiels dar. Die Umgebungsoptik kann da nicht ganz mithalten, passt mit seinem Comiclook aber gut zum Spiel. Untermalt wird das Geschehen von beschwingter Country-Musik. *ak*


Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: THQ
Website: www.carsdasspiel.de

Pro
+ versprüht viel Film-Flair
+ hübsche Cartoon-Optik
+ befahrbare 'Oberwelt'

Contra
– ideenlose Rennen
– durchwachsene Minispiele
– schlechte Übersichtskarte

Alternativen:

PS2	Looney Tunes Space Race (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	The Simpsons Road Rage (77%, MAN!AC 05/02)
NGC	Mario Kart Double Dash!! (87%, MAN!AC 12/03)



XB Ein seltenes Bild: Eure Kontrahenten seht Ihr während des Rennens nur selten – meistens fahrt Ihr der Konkurrenz mit einem Start-Ziel-Sieg davon.

André Kazmaier

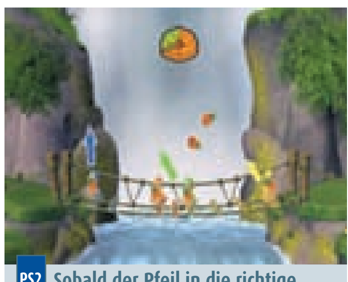


Das Argument, "Cars" sei auf ein jüngeres Zielpublikum zugeschnitten, zieht in diesem Fall nicht. Die einfach gehaltene Steuerung und der läppische Schwierigkeitsgrad sind angesichts der Zielgruppe ja noch verständlich. Mangelnde Spannung und fehlende Highlights stellen aber auch für den Nachwuchs K.o.-Kriterien dar. Die Rennen sind nicht unbedingt schlecht, verlaufen aber immer nach demselben 08/15-Schema: Dauergas, ein bisschen sliden und nicht allzu oft in die Streckenbegrenzung rasen – der Sieg ist Euer. Außerdem ist die Streckenführung nicht das Gelbe vom Ei: Anfangs kommt Ihr locker um jede Kurve, später brettert Ihr trotz Slide ständig in die Bande – und gewinnt trotzdem. Auch die Minispiele sind teilweise arg uninspiriert ausgefallen: 20 Postkarten suchen? Gähn... Gut gefällt mir dagegen die 'Oberwelt': Anstatt Rennen und Minispiele aus einem Menü zu wählen, kurve ich lieber durch das Wüstenstädtchen. Die Übersichtskarte ist wiederum ein Witz – nicht einmal der eigene Standort geht daraus hervor. Dafür habe ich durch die witzigen Zwischensequenzen mit ihren toll in Szene gesetzten Autos richtig Lust auf den Kinofilm bekommen.


NGC Zur Teilnahme am Piston-Cup müsst Ihr reichlich Pokale einfahren.


PS2 Die Porsche-Lady schmachtet Euren Flitzer Lightning McQueen an.

Buzz! Junior: Jungle Party



PS2 Sobald der Pfeil in die richtige Richtung zeigt: Feuer frei!



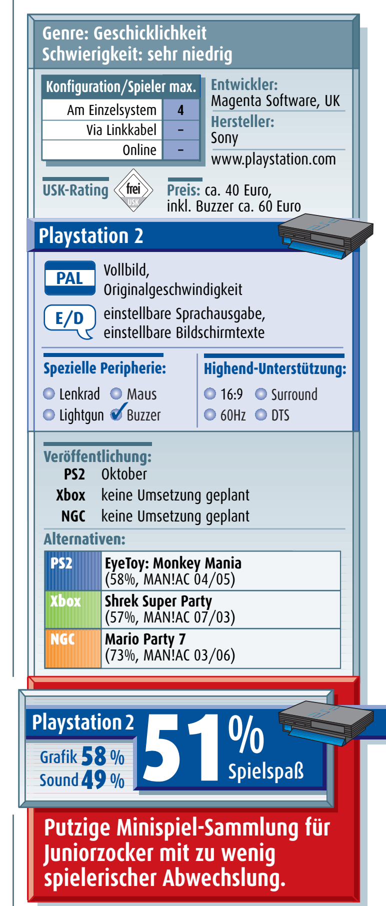
PS2 Keine Party ohne Musik: Macht Euch zum Affen und tanzt!

Nach zwei Quizvarianten für die Buzz!-Peripherie veröffentlicht Sony mit der "Junior: Jungle Party" eine Minispiel-Sammlung, die sich erstmals an jüngere Spieler richtet. Alleine versucht Ihr Euch an einer vorgegebenen Abfolge von zehn Aufgaben. Mit bis zu drei Kontrahenten steigt die Auswahl auf vierzig Minispiele an, die Ihr in einem eigenen Modus auch üben dürft. Neben der Anzahl der Runden bestimmt Ihr vor Spielbeginn Eure Farbe und wählt für Euer Äffchen ein passendes Outfit und einen Namen. Vor jeder Runde werden die Regeln erklärt, dann geht's los: Mopst dem Strauß sein Ei, solange er mit dem Kopf im Sand steckt, oder bewerft Eure Opponenten mit Ananasfrüchten, bis sie von der Brücke stürzen. Wer zuerst fertig ist oder als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen. In vielen Spielen geht es jedoch darum, die meisten Punkte zu sammeln. Haltet Euch im freien Fall möglichst lange an einem Amboss fest, ehe Ihr ihn im letzten Moment an Eure Mitspieler abgebt oder feuert Eure Äffchen via Katapult auf eine Zielscheibe. Die Steuerung ist bewusst simpel gehalten, meist müsst Ihr nur rechtzeitig einen Button drücken. Technisch gibt sich die Dschungelfete keine Blöße und gefällt mit witzigen Animationen. *mh*

Michael Herde



Sony wirft das "Buzz!"-Konzept über Bord und springt auf den Minispiel-Zug auf. Leider mit mäßigem Erfolg, denn neben dem überflüssigen Singleplayer-Modus reißt mich auch die Mehrspieler-Variante nicht vom Hocker. Vierzig Minigames sind mir einfach zu wenig, da zudem nur eine Hand voll Ideen plump recycelt werden: Ob ich nun bestimmen darf, welcher meiner Mitspieler einen Stromschlag erhält oder wer von einem hungrigen Krokodil angeknabbert wird, macht letztlich keinen Unterschied. Sobald außerdem geübte Spieler auf unerfahrene treffen, wird's dank fehlendem Handicap-Feature unausgewogen. Für den nächsten Kindergeburtstag vielleicht ganz okay, allerdings gibt es mit z.B. "Mario Party 7" deutlich spaßigere Alternativen.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: sehr niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Magenta Software, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro, inkl. Buzzer ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Buzzer (✓)
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 EyeToy: Monkey Mania (58%, MAN!AC 04/05)
Xbox Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC Mario Party 7 (73%, MAN!AC 03/06)

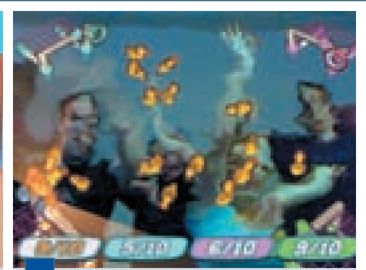
Playstation 2
Grafik 58 %
Sound 49 %
51 % Spielspaß

Putzige Minispiel-Sammlung für Juniorzocker mit zu wenig spielerischer Abwechslung.

EyeToy: Play Sports



PS2 Köpfchen gefragt: Schlagt Euren Gegner mit dem Ball k.o.!

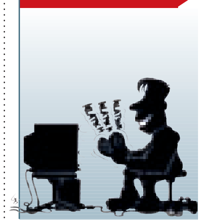


PS2 Chaos: Winkt die Enten ins Tor und lasst dabei Eure Mitspieler stehen.

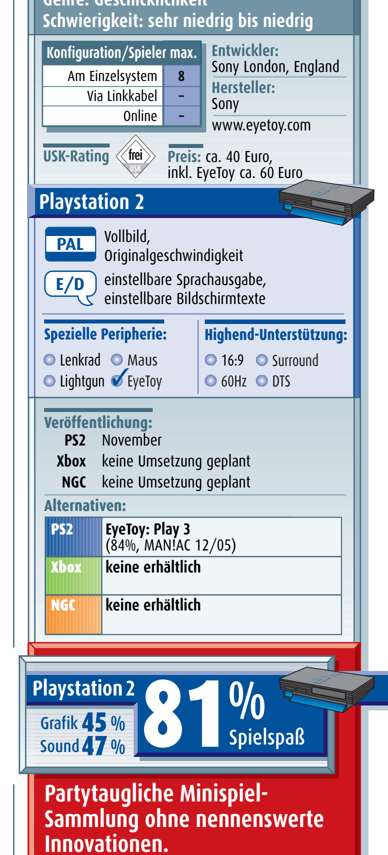
Partyspieler aufgepasst: Sonys Verkaufsschlager "EyeToy: Play" geht in die vierte Runde. Die aktuelle Version nutzt erneut die bekannte Kamera und schickt bis zu acht Spieler auf den Sportplatz. Für reichlich Abwechslung ist dank der beachtlichen Auswahl von 101 Minispielen gesorgt. Solisten beweisen sich bei einer Partie Golf und verdienen sich erfolgreiche Schläge durch gewonnene Minigames. Verlierer manövrieren den Ball hingegen ins Aus. Der Fokus liegt aber auch diesmal auf den Mehrspieler-Varianten. Schießt in 'Fußballfieber' die meisten Tore oder haltet Euch als 'Fallschirmspringer' möglichst lange in der Luft, indem Ihr erfolgreich Minispiele absolviert. Bespannt hierfür Tennisschläger neu oder schlagt wilde Salti beim Turmspringen. Auch Eure grauen Zellen werden gefordert: Löst möglichst schnell simple Additionsaufgaben oder merkt Euch die Reihenfolge, in der Rennautos ins Ziel düsen. Skispringen, Volleyballeinlagen oder Snowboardstunts – der Vielfalt sind kaum Grenzen gesetzt. Beweist Euer Timing beim Dart oder Baseball und weicht im Auto dem Gegenverkehr aus. Eine der kniffligsten Herausforderungen stellt das Elfmeterschießen dar, bei dem Ihr einen vorgegebenen Punkt im Tor treffen müsst. Beweist Euer Feingefühl und gebt dem Ball den richtigen Drall. Gesteuert wird einmal mehr mit vollem Körpereinsatz, bei dem Ihr Euren Mitspielern auch mal ins Handwerk pfuschen könnt.

Ach ja: Narzisstisch veranlagte Spieler dürfen ihre Spielfigur wieder mit ihrem Gesicht verzieren. *mh*

Michael Herde



Schon wieder ein neues "EyeToy: Play"? Irgendwie war es ja klar, dass Sony im WM-Jahr die allgemeine Euphorie ausnutzt. So kommt "EyeToy: Play Sports" als sportorientierte Neuauflage bekannter Ideen daher. Einen Innovationsbonus gibt's diesmal nicht mehr, denn die nette 'Kamera-Steuerungs'-Idee ist mittlerweile etwas ausgelutscht. Auch sonst wird nichts wirklich Neues geboten. Alleine ist "Play Sports" ja ganz nett, wirklich spaßig wird auch die dritte Fortsetzung erst mit ein paar Kumpels – bis zu acht Spieler dürfen mitmachen. Auch wenn nur maximal die Hälfte gleichzeitig aktiv ist, solltet Ihr auf jeden Fall ordentlich Platz haben. Ansonsten steht Ihr Euch permanent im Weg. Habt Ihr noch keinen der Vorgänger zu Hause, dann schlagt zu.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: sehr niedrig bis niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	8
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sony London, England
Hersteller: Sony
www.eyetoy.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro, inkl. EyeToy ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, EyeToy (✓)
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 EyeToy: Play 3 (84%, MAN!AC 12/05)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 45 %
Sound 47 %
81 % Spielspaß

Partytaugliche Minispiel-Sammlung ohne nennenswerte Innovationen.



Xbox 360



NHL 2K7

Nicht nur Electronic Arts' "NHL 07" (Test auf Seite 72), sondern auch die Take-2-Offerte "NHL 2K7" schafft rechtzeitig zur neuen Saison den Sprung nach Europa – die monatelangen Verschiebungen des Vorgängers wurden diesmal vermieden. Nur Xbox-Puckjäger haben nichts mehr davon, denn "NHL 2K7" wird in unseren Gefilden ebenfalls ausschließlich für PS2 und Xbox 360 ausgeliefert.

Im Gegensatz zum Konkurrenten wagt die Take-2-Entwicklung keine großen Experimente: Fast alles in Sachen Spielmodi, Steuerung und Optionen kennt Ihr bereits vom Vorgänger, dafür bekommen Besitzer beider Konsolen das volle Programm geboten. Spielt ein Freundschaftsmatch auf Eisflächen der normalen Größe oder wählt zwei flippigere Varianten: Während sich beim Freiluftring lediglich der Schauplatz ändert, gehen auf dem alternativen Klein-Spielfeld nur drei Sportler inklusive Torwart aufs Eis – flotten Partien ohne den ganzen Regelballast steht hier nichts mehr im Wege. Ebenfalls für launige Runden prädestiniert sind die 15 Minispiele der Partyrunde: Bis zu vier Teilnehmer treten zu gewitzten Aufgaben an, die zwar allesamt auf Aspekten des realen Sports basieren, aber auch für Nicht-Kenner leicht zugänglich sind.

Mehr an ernste Sportfans gerichtet sind Modi wie eine komplette Saison oder die Franchise, bei der Ihr erneut als Geschäftsführer eines Vereins alle Aspekte des Club-Lebens kontrolliert – vom Draft neuer Talente bis hin zu wirtschaftlichen Details. Natürlich dürft Ihr auch auf dem Eis eingreifen. Abgerundet wird das Optionsangebot von der 'Sky Box', wo Ihr errungene Erfolge und freigeschaltete Goodies bewundert, Statistiken wälzt oder mit ein paar Tischautomaten wie Air-Hockey Zeit verbringt.

360 Sieht attraktiv aus und ist auch dieses Jahr noch reizvoll: die schick in Szene gesetzte direkte Kontrolle des Torwarts.




360 Das klassische Air-Hockey ist immer für eine Runde gut.

Ulrich Steppberger

(Beinahe-)Stillstand auf hohem Niveau: Egal von welchem Hersteller, Eishockey-Spiele bürgen seit vielen Jahren für qualitativen Konsolen-Sport – da macht auch "NHL 2K7" keine Ausnahme. Allerdings bekommt Ihr diesmal fast das Gleiche wie beim Vorgänger. Das gilt insbesondere für die PS2-Variante, die wirklich sehr mit Neuerungen geizt. Auf der Xbox 360 erblickt Ihr nun eine Grafik, die zwar nicht ganz so schick ist wie beim EA-Rivalen, aber der Hardware deutlich mehr gerecht wird. Die 'Cinemotion'-Idee finde ich originell, allerdings bringt sie nicht wirklich viel. Für den knappen Punktsieg gegenüber dem Rivalen sorgen letztlich wieder die zahlreichen Spielmodi und Optionen, die einfach für mehr Abwechslung auf dem Eis sorgen.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

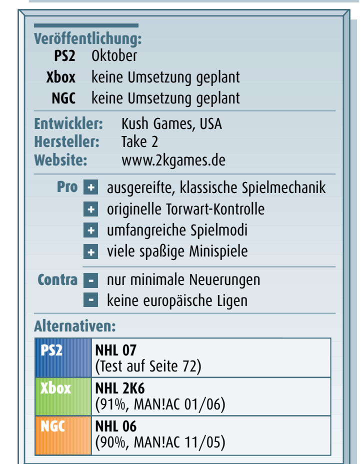
USK-Rating: frei | Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

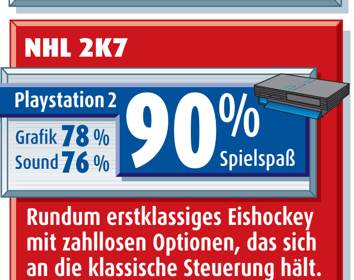
Entwickler: Kush Games, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.2kgames.de

Pro
+ ausgereifte, klassische Spielmechanik
+ originelle Torwart-Kontrolle
+ umfangreiche Spielmodi
+ viele spaßige Minispiele

Contra
- nur minimale Neuerungen
- keine europäische Ligen

Alternativen:

PS2	NHL 07 (Test auf Seite 72)
Xbox	NHL 2K6 (91%, MAN!AC 01/06)
NGC	NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)



NHL 2K7

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 76 %
90% Spielspaß

Rundum erstklassiges Eishockey mit zahllosen Optionen, das sich an die klassische Steuerung hält.



360 Geschmacksache: Die 'Cinemotion'-Präsentation unterscheidet sich nicht gravierend von den normalen Perspektiven und darf als originelle Idee ohne echten Mehrwert verbucht werden.



PS2 Spektakulär sieht das Geschehen auf der PS2 nicht mehr aus, aber sauber und sehr ordentlich anzusehen ist "NHL 2K7" auch diesmal.

Im Spiel habt Ihr wie gewohnt zahllose Möglichkeiten, den Puck über das Eis zu treiben: Die Pad-Belegung orientiert sich an der klassischen Steuerung, geschossen und gepasst wird also weiterhin per Tastendruck. Komplexere Aktionen und spontane Strategiewechsel führt Ihr mittels Schultertasten und Digikreuz aus. Ein Klick auf den rechten Analogstick aktiviert in der Offensive das Icon-Passing. Befindet Ihr Euch dagegen in der Abwehr, übernehmt Ihr die Kontrolle des Torwarts mitsamt eigener Perspektive.

Powered by emotion?

Echte Neuerungen machen sich dagegen rar: So könnt Ihr nun beim Spiel CPU-Teamkameraden anweisen, bestimmte Kontrahenten kräftig unter Druck zu setzen, um Fehler zu erzwingen. Nur auf der Xbox 360, die zudem optisch deutlich aufgefrischt wurde, kommt auf Wunsch eine neue Matchpräsentation zum Tragen: Aktiviert Ihr die 'Cinemotion', wird das Geschehen auf dem Eis mit variableren Kameraperspektiven und sogar situationsabhängiger orchestraler Musik vermeintlich emotionaler in Szene gesetzt. *us*



PS2 Ideal für zwischendurch: die launigen Partyspiele.

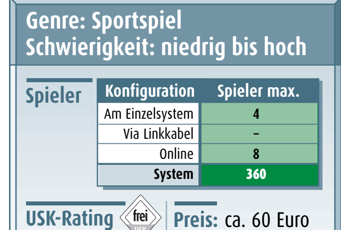


NEXTGEN-FAKTOR

Der Fortschritt ist sichtbar: So gut wie der EA-Konkurrent sieht's zwar nicht aus, aber schon deutlich mehr nach NextGen als letztes Jahr.

TV VS HDTV

Auch ohne HD gibt sich die Kufenflitzerei keine Blöße. An Vollbild-Unterstützung wurde ebenfalls gedacht, dafür sind 60 Hz Pflicht.

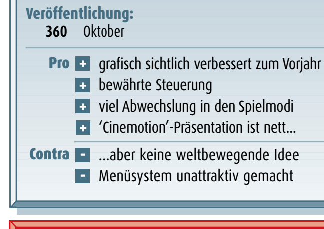


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	8
System	360

USK-Rating: frei ab 0 — Preis: ca. 60 Euro



Veröffentlichung:
360 Oktober

Pro
+ grafisch sichtlich verbessert zum Vorjahr
+ bewährte Steuerung
+ viel Abwechslung in den Spielmodi
+ 'Cinemotion'-Präsentation ist nett...

Contra
- ...aber keine weltbewegende Idee
- Menüsystem unattraktiv gemacht



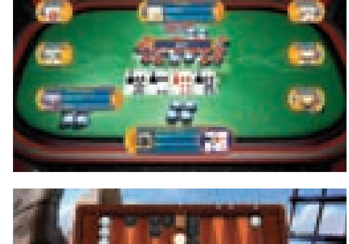
NHL 2K7

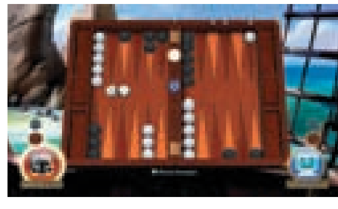
Xbox 360
Grafik 76 %
Sound 76 %
90 % Spielspaß

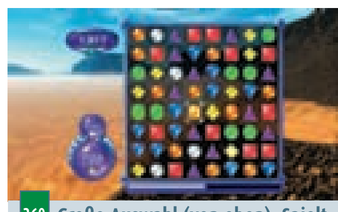
Wenig Neues: gewohnt hochkarätiges und diesmal hübscher gemachtes Eishockey.



Xbox Live Arcade Unplugged Vol. 1







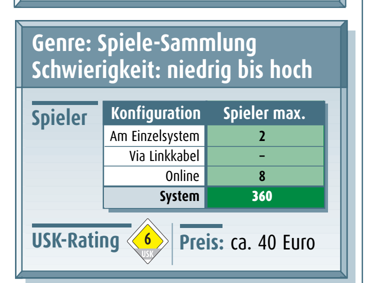
360 Große Auswahl (von oben): Spielt mit Karten ("Texas Hold 'em"), Brett ("Hardwood Backgammon" oder Edelsteinen ("Bejeweled 2").

NEXTGEN-FAKTOR

Als Vorzeige-Beispiel für die Xbox-360-Power dient die Sammlung nicht, denn grafisch wären (fast) alle Titel leicht auf alten Konsolen machbar.

TV VS HDTV

"Geometry Wars" sieht auf neuen Fernsehern deutlich schicker aus – die Karten- und Brettspiele nerven teils mit kleiner Schrift.



Genre: Spiele-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	8
System	360

USK-Rating 6 Preis: ca. 40 Euro



E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360	bereits erhältlich
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: diverse, USA/England
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
+ "Geometry Wars" ist bombastisch
+ Geldersparnis möglich
+ für Offline-Spieler gedacht

Contra
- Titelauswahl unspektakulär
- Demo-Versionen wenig sinnvoll
- "Xbox Live"-Monat für offline unnütz

Alternativen:

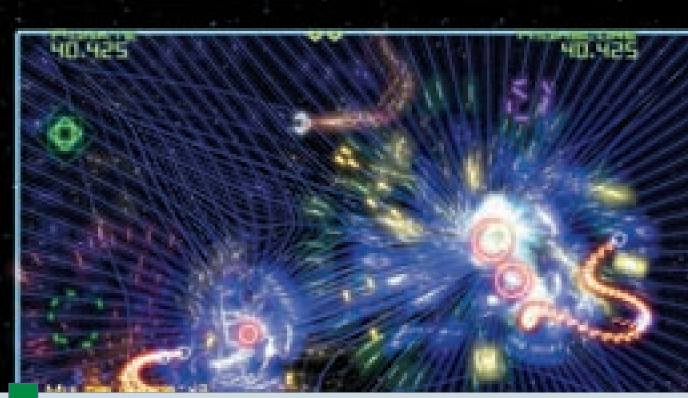
PS2	Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
NGC	Sonic Gems Collection (65%, MAN!AC 11/05)



Xbox Live Arcade Vol. 1

Xbox 360
Grafik 54 %
Sound 63 %
61 % Spielspaß

Durchwachsene Auswahl von Download-Titeln, deren Zusammenstellung verwundert.



360 Simpel, aber ungemein effektiv: "Geometry Wars: Retro Evolved" brennt ein äußerst spektakuläres Effektfeuerwerk ab.

Eine der Xbox-360-Innovationen war der 'Marktplatz', auf dem sich Konsolenbesitzer ohne großen Aufwand Demoversionen, ergänzende Inhalte und weitere Gimmicks zu Spielen herunterladen können. Eine reizvolle Abteilung davon ist die "Xbox Live Arcade", in der Retro-Umsetzungen und komplette Titel von Kleinetwicklern für wenige Euro zum Kauf angeboten werden – von Ballereien über "Pac-Man" bis hin zum vergnüglichen Kartenspiel.

Allerdings können darauf nur Xbox-360-Besitzer zugreifen, die ihre Konsole ans Internet angeschlossen haben. Diesen Umstand hebt Microsoft mit der "Xbox Live Arcade Unplugged Vol. 1" auf: Auf einer DVD wird eine Auswahl an Titeln für alle angeboten, die nur offline daddeln können oder wollen.

Das halbe Offline-Dutzend

Sechs Vollversionen wurden auf die Scheibe gepackt: Das neonbunte und spektakuläre Ballerereignis "Geometry Wars: Retro Evolved" setzt auf eine moderne Art des altbekannten "Robotron"-Prinzips, bei dem Ihr mit einem Stick schießt und mit dem anderen unabhängig davon lenkt. "Wik: Fable of Souls" ist ein ungewöhnliches Hüpfspiel, das mit einer ausgefallenen Steuerung und ätherischer Optik aufwartet.

Bodenständiger geht es bei "Hardwood Backgammon" zu, wo Ihr das bekannte Brettspiel alleine oder zu zweit spielt. Bei "Texas Hold 'em" steigt Ihr in die derzeit so populäre Poker-Variante ein. Abgerundet wird das Sortiment von der Knobelei "Bejeweled 2", die u.a. "Zookeeper" auf dem DS inspirierte, sowie "Outpost Kaloki X": Hier übernehmt Ihr das Management einer Raumstation und müsst durch geschickte Strategie und Reaktion unter Zeitdruck die Wünsche der All-Reisenden erfüllen.

Außerdem bekommt Ihr noch drei Demoversionen vom Kartenspiel "Uno" sowie die Geschicklichkeitstests "Feeding Frenzy" und "Marble Blast Ultra" sowie einen Monat Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft – das Gesamtpaket kommt ca. 13 Euro billiger als der Einzelkauf online. *us*

Ulrich Steppberger

Idee gut, Ausführung bestenfalls mittelmäßig. Eigentlich finde ich das Vorhaben löblich, auch Offline-Spielern eine Reihe der Live-Arcade-Titel zugänglich zu machen – und mit "Geometry Wars: Retro Evolved" ist ja auch ein echter Knaller dabei. Aber wer hat sich denn den Rest der Zusammenstellung ausgesucht? "Wik" und "Outpost Kaloki X" sind zweifellos reizvolle und gute Spiele, aber nicht gerade Massenmarkt-Kandidaten. "Bejeweled 2" taugt als ordentliche Knobelei, "Hardwood Backgammon" dagegen ist eine staubige Brettspielumsetzung ohne rechten Pfiff. Und das selten lieblos hingeklatschte "Texas Hold 'em" macht alleine kaum Spaß – gegen andere Spieler geht's nur online, entsprechend Interessierte haben es dann aber eh schon dort gekauft. Auch die einmonatige Gold-Mitgliedschaft ist für Internet-Verweigerer ebenso ohne richtigen Nutzen wie das Demoversionen-Trio. Die Geldersparnis beim Kauf der Sammlung hält sich ohnehin in Grenzen, deshalb mein Tipp: Wer auf einige der gesammelten Titel neugierig ist, sollte einfach mal bei einem Kumpel online gehen und sich dort die Perlen rauspicken.



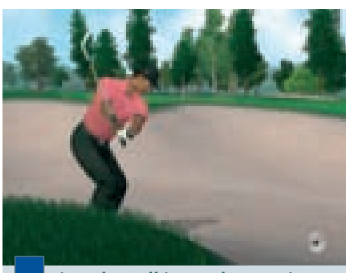
360 Der Titelheld "Wik" hat ungewöhnliche Fähigkeiten: Abgründe überwindet er per 'Zungenliane'.



360 Nur nicht die Übersicht verlieren: Bei "Outpost Kaloki X" ist Taktik und Geschick gefragt.



Tiger Woods PGA Tour 07



PS2 Liegt der Ball im Bunker, verringert sich Eure Schlagweite beträchtlich.



PS2 Beim Putten veranschaulicht Euch das Gitter Unebenheiten des Greens.

Langsam aber sicher nimmt Tiger Woods Abschied von der aktuellen Konsolengeneration: Wurde letztes Jahr schon die Gamecube-Version gestrichen, ist nun auch das Xbox-Pendant wegrationalisiert worden.

An der bewährten Schwungsteuerung wurde festgehalten: Mit dem Analogstick holt Ihr aus und schickt den Ball mit einer schnellen Vorwärtsbewegung auf die Reise. Leichter geht nun die Ausführung der Winkelschläge: Unter Einsatz des rechten Knüppels zirkelt Ihr den Ball um Bäume herum. Beim Einlochen zeigt Euch eine spezielle Putt-Kamera, in welchem Winkel Ihr das Loch anpeilen solltet. Weitere Neuerungen im Spielablauf müssen aber mit der Lupe gesucht werden. Auch grafisch ähnelt die 07er-Version dem Vorgänger wie ein Golfball dem anderen. Dafür wurde in Sachen Spielvarianten und Kursumfang geklotzt statt gekleckert: Mit 21 Plätzen (darunter sieben brandneue) stellt "PGA Tour 07" die Vorjahresversion in den Schatten.

Die neuen Modi reichern in erster Linie launige Mehrspielerpartien an. Aber auch Solospieler werden durch den Karrieremodus bei der Stange gehalten: Erstellt im ausladenden Editor Euren Wunschcharakter und führt ihn an die Weltspitze. *ak*



André Kazmaier

Das Golf-Update platzt aus allen Nähten, wurde aber nicht wirklich weiterentwickelt. Einerseits haben virtuelle Sportler noch nie so viele Spielmodi und Kurse für Ihr Geld bekommen, andererseits herrscht kreativer Stillstand. Keine Frage, die "Tiger Woods"-Serie spielt sich hervorragend. Aber ist sie perfekt? Ein paar Verbesserungsvorschläge würden mir da schon noch einfallen: Warum z.B. wird PS2-Golfern eine Schwunganzeige zur genaueren Dosierung des Schlages vorenthalten? Außerdem täte dem in Ehre ergrauten Karrieremodus eine Frischzellenkur gut. Wie wäre es beispielsweise mit einer Laufbahn vom Crossgolfer, der auf dem Schrottplatz auf Dosen schießt, zum piekfeinen Elite-Sportler, dessen Privatleben genau von den Medien beäugt wird?



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.easports.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

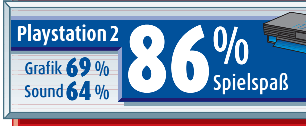
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Everybody's Golf (86%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 06 (86%, MAN!AC 11/05)
NGC	Tiger Woods PGA Tour 05 (77%, MAN!AC 11/04)



Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 64 %
86 % Spielspaß

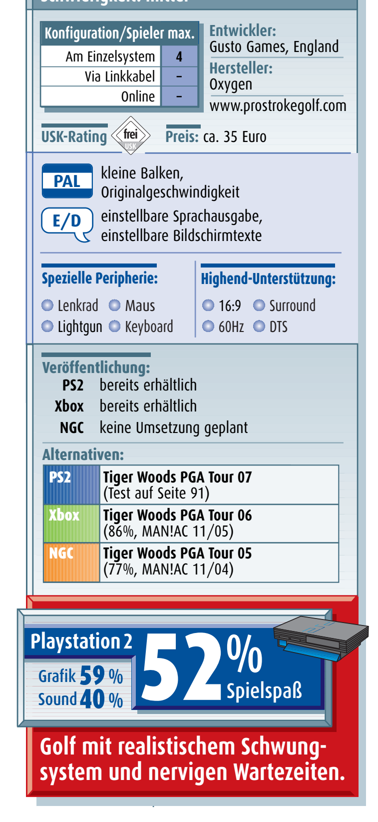
Das umfangreichste "Tiger Woods" aller Zeiten – spielerisch jedoch kaum weiterentwickelt.

Pro Stroke Golf World Tour 2007



PS2 Rechts unten seht Ihr die Ego-Schwungsteuerung. Der blau-gelbe Indikator zeigt Richtung und Spin an.

"Pro Stroke" gibt sich realistischer als Genre-Primus "Tiger Woods": Neben dem Analogschwung wirken sich Gewichtsverlagerung und Fußstellung auf Euren Schlag aus. Außerdem punktet "Pro Stroke" mit ordentlichem Umfang (18 Kurse) und umfangreichem Platz-Editor. Die Spielmodi-Auswahl ist leider sehr begrenzt, grafisch gibt sich das Spiel bieder. Bei Turnieren nervtötend: Ihr spielt immer gegen einen Kontrahenten und müsst dessen Schläge ansehen. Ein Hinweis zur Nervenschonung: Stellt Eure PS2 auf Englisch, um vom amateurhaften deutschen Sprecher verschont zu bleiben. *ak*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Gusto Games, England
Hersteller: Oxygen
www.prostrokegolf.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 35 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

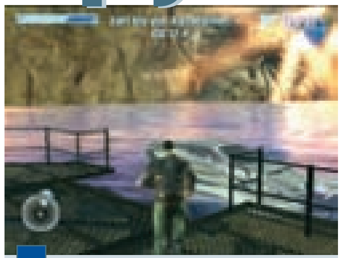
PS2	Tiger Woods PGA Tour 07 (Test auf Seite 91)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 06 (86%, MAN!AC 11/05)
NGC	Tiger Woods PGA Tour 05 (77%, MAN!AC 11/04)

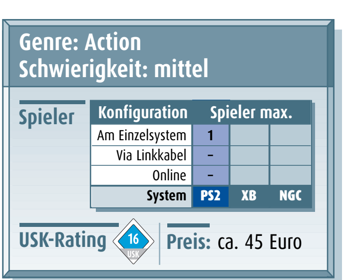
Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 40 %
52 % Spielspaß

Golf mit realistischem Schwungsystem und nervigen Wartezeiten.



Spy Hunter: Nowhere to run

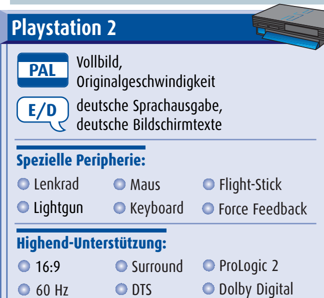

PS2 Fußgänger-Mission erledigt, jetzt schnell zurück ins schützende Mobil!


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

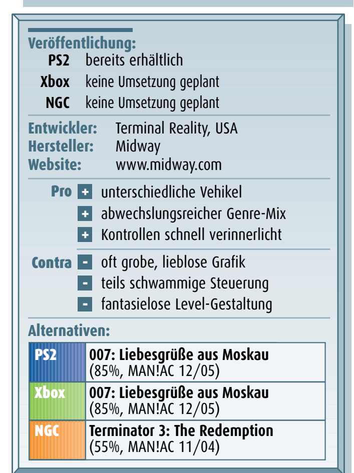
USK-Rating 16 Preis: ca. 45 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Terminal Reality, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ unterschiedliche Vehikel
+ abwechslungsreicher Genre-Mix
+ Kontrollen schnell verinnerlicht

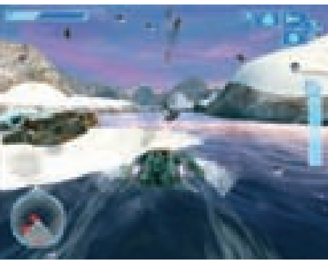
Contra
– oft grobe, lieblose Grafik
– teils schwammige Steuerung
– fantasielose Level-Gestaltung

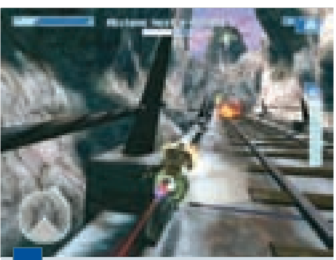
Alternativen:
PS2 007: Liebesgrüße aus Moskau (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox 007: Liebesgrüße aus Moskau (85%, MAN!AC 12/05)
NGC Terminator 3: The Redemption (55%, MAN!AC 11/04)


Spy Hunter: Nowhere...
Playstation 2
Grafik 63 %
Sound 68 %
52 % Spielspaß

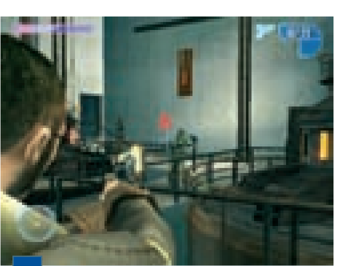
Spy Hunter Alex steigt aus und ballert zu Fuß: unausgegorener Baller-Mix mit Schludergrafik.

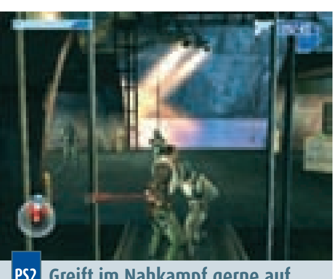

PS2 So kennen wir "Spy Hunter": Mit Vollgas über die Piste und mit durchgedrücktem Feuer-Button gegen die Highway-Ganoven dieser Welt.




PS2 Beim Terrain-Wechsel verwandelt sich Euer Töfftöff in Boot oder Bike.

Die Serie an sinnlosen Videospielverfilmungen reißt nicht ab – so werden neuerdings auch diejenigen Titel auf Zelluloid gebannt, die ungefähr so laut nach einer Kinoumsetzung schreien wie eine Ameise danach, unter unserer Schuhsohle zu enden. Und was folgt als Nächstes? Ganz klar: Das Spiel zum Film zum Spiel. Neustes Opfer: Midways altehrwürdige Arcade- und Automobil-Ballerei "Spy Hunter" – mit Ex-Wrestler Dwayne Johnson alias "The Rock" als muskelbepackter Agent, der hinter dem Steuer von Kids Cousin Platz nehmen darf. Letzterer ist zwar nicht wie das berühmte "Knight Rider"-Mobil sprachfertig – aber dafür umso verwandlungsfreudiger: Der supermoderne Flitzer transformiert noch während der Fahrt zum waffenstarrenden, gepanzerten Schnellboot oder lässt im wahrsten Sinne des Wortes alle Hüllen fallen, um seinen Piloten auf dem Sitz eines Motorrads zu entlassen.


PS2 Schaut Eurem bulligen Alter Ego beim Ballern über die Schulter.


PS2 Greift im Nahkampf gerne auf Hilfsmittel zurück: Alex Decker.

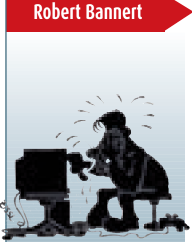
Aber Agent Alex Decker darf nicht nur als Biker sein Antlitz zeigen – zum ersten Mal verlässt der Fahrer seinen Wagen, um auch zu Fuß reichlich bleihaltige Action zu erleben.

Auf Schusters Rappen

Ob es den Midway-Designern schon lange ein dringendes Bedürfnis war, ihrem bisher herzlich gesichtslosen Piloten einen Spaziergang zu gönnen – oder ob man auf diese Weise die Gelegenheit nutzen wollte, aus Johnsons Promi-Antlitz Gewinn zu schlagen, sei mal dahin gestellt. Aber auf alle Fälle bedeutet diese Entscheidung den bislang krassesten Einschnitt in die Serien-Historie: Schließlich erweitert man auf diese Weise den ehemaligen Vehikel-Shooter um eine Dimension, an der nicht allen Fans gelegen sein dürfte.

Ob Ihr Euch damit abfinden könnt, künftig nicht mehr nur von A nach B zu rasen und aus allen Rohren zu feuern (u.a. etliche Raketengeschosse), sondern auch dann und wann von Bord zu gehen, um als hünenhafter Agent loszuschlagen, das müsst Ihr selbst entscheiden. Der virtuelle Johnson jedenfalls bemüht sich redlich, mit der weniger automobilen Genre-Konkurrenz gleichzuziehen: So erledigt er seine Widersacher mit mächtigen Hieben und knallharten Schlagcombos, außerdem zückt er ebenso gern wie oft die Bleispritze. Derweil Ihr Schlagausteilen, Erkundungsgang und Objekt-Manipulation (z.b. um eine Bombe zu platzieren oder ein Schaltpult zu bedienen) aus der Verfolgerperspektive erledigt, schaut Ihr Alex beim Ballern über die Schulter – um so Schuss für Schuss gen Fadenkreuz zu schicken. *rb*

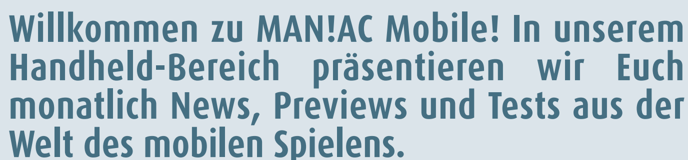
Robert Bannert



Midways Wunsch nach mehr Bewegungsfreiheit in allen Ehren – aber mehr Mühe hätte man sich für Deckers Spaziergangs-Debüt schon geben können. Alex und seine Gegner sind klobig, das Leveldesign ist zwar durchsichtig, 'glänzt' aber mit Einfallslosigkeit. Und erweist sich Euer Held schon aus der Verfolgerperspektive nicht eben als Grazie, so gibt er beim Schießduell mit dem Feind erst recht den Plumpsack: Die Steuerung des Fadenkreuzes ist derart träge und unpräzise, dass Euch allein Alex' stattlicher Energiebalken davor bewahrt, schon nach Sekunden zu Boden zu gehen. Ähnlich sieht's an Bord Eures Vehikels aus: Die schwammige Steuerung macht die an sich rasanten Action-Parcours zum Glücksspiel. "Rasen, so lange die Panzerung hält", ist hier die Devise.

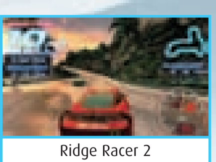
MAN!AC MOBILE

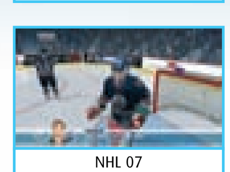




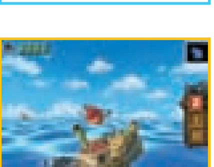
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Ridge Racer 2


NHL 07


Power Stone Collection




Zelda: Phantom Hourglass


Previews

Inhalt

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	08/06
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

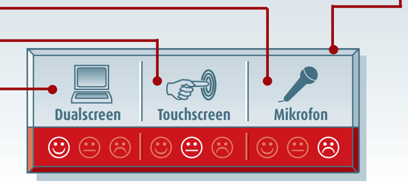
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	**Ridge Racer 2**	**91%**	neu
3	Tekken: Dark Resurrection	90%	10/06
4	LocoRoco	90%	08/06
5	Burnout Legends	90%	11/05
6	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
7	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
8	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
9	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
10	**Power Stone Collection**	**87%**	neu

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details: In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



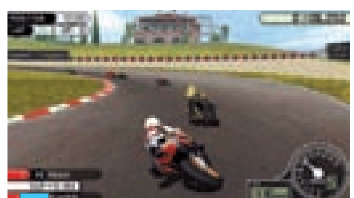
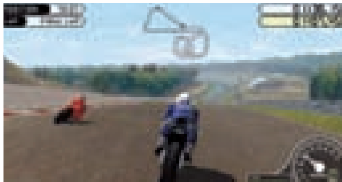


20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

MotoGP

PSP Grafisch gibt's kaum Abstriche zur PS2-Fassung – Fernsicht inklusive. Allerdings fährt es sich auf der PSP deutlich einfacher.

Namcos Zweirad-Raserei findet ihren Weg in mobile Gefilde: Mit im Gepäck sind die Saison-Daten der MotoGP von 2005 und 2006 samt Strecken, Fahrer und Teams. Dazu gesellt sich ein WLAN-Modus mit bis zu acht Bikern. Durch das Fehlen analoger Gas- und Brems-Kontrollen auf der PSP sind der Schwierigkeits- und Realimusgrad heruntergeschraubt worden. So dürfen sich auch Einsteiger auf heiße Motorrad-Duelle freuen.



DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	Rennspiel	November
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Metal Slug 1	Ignition	Shooter	31. Oktober
Need for Speed - Own the City	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Jump'n'Run	4.Quartal
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Simulation	9. November
Unfabulous	THQ	Abeneuer	4. Quartal
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Geschicklichkeit	2006

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Castlevaniac: Portrait of Ruin	Konami	Action-Adventure	November
Death Jr. And the Science Fair of Doom	Konami	Action	4. Quartal
Mario Slam Basketball	Nintendo	Sportspiel	10. November
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All	Capcom	Simulation	1. Quartal 2007
Point Blank DS	Namco	Action	9. November
Siedler, Die	Ubisoft	Strategie	2007
Star Fox Command	Nintendo	Action	24. November
Yoshis Island 2	Nintendo	Jump'n'Run	1. Dezember

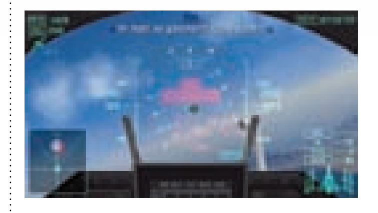
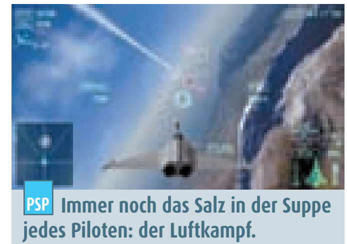
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Blade Dancer	Ignition	Rollenspiel	31. Oktober
Bomberman	Konami	Geschicklichkeit	4. Quartal
DTM Race Driver 3 Challenge	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2	Action-Adventure	3. November
Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	Action	30. Oktober
Mortal Kombat Unchained	Midway	Beat'em-Up	10. November
Myst	Midway	Abenteuer	13. Oktober
Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	4. Quartal
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	November

Ace Combat X: Skies of Deception

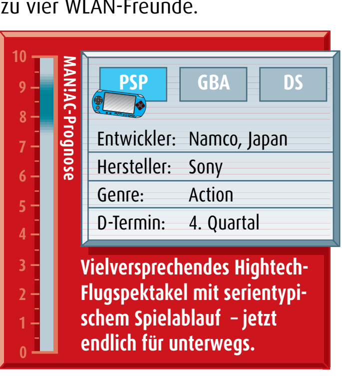


PSP Im Tiefflug am Steuer einer F-22 Raptor: Auch auf der PSP macht "Ace Combat" dank solider Technik eine gute Flugfigur.

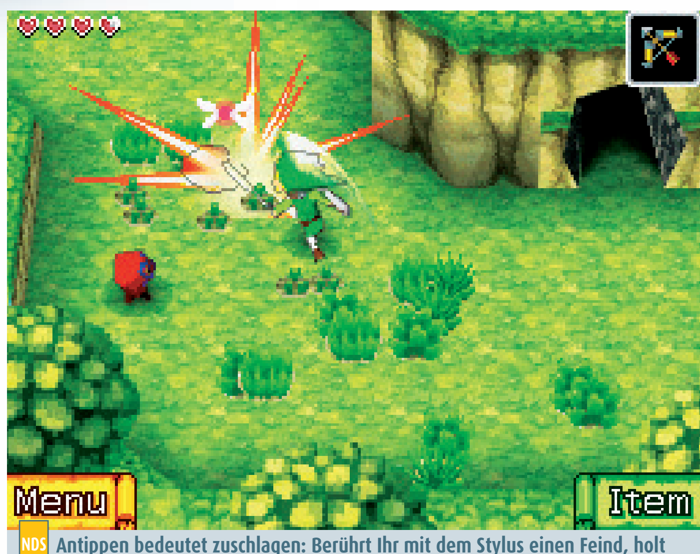
Namco startet ins Jahr 2020 zu einer frischen Story rund um einen Feldzug, in dem Ihr den fiktiven Staat Aurelia befreit. Um der Militärbesatzung den Garaus zu machen, gibt es genug Gelegenheiten das dicke Arsenal aus Luft-Luft-Raketen, Bomben oder zielgelenkten Gefechtskörpern auszutesten. Nach der obligatorischen Einsatzbesprechung versetzt Euch "Ace Combat" wie immer direkt in die Cockpit-Action: Luftkämpfe gegen Dutzende Feindmaschinen sowie das Ausschalten wichtiger Bodenziele stehen auf dem Programm – achtet aber auf SAM-Geschütze, die Euch schnell vom Himmel holen. Für Abwechslung bei den zahlreichen Missionen ist also gesorgt. Das detaillierte wie variantenreiche Flugzeugarsenal verleiht dem Bildschirmgeschehen noch eine taktische Note: Vom F-15 Eagle über die MiG-29 bis zum Typhoon-Eurofighter ist alles dabei, was das Fliegerherz begehrt. Die Entwickler haben auch die Steuerung an PSP-Verhältnisse angepasst, weshalb wilde Flugmanöver ebenso exakt von der Hand gehen wie zielgenaue Bombenanflüge. Spielerische Neuheiten halten sich aber in Grenzen. Namco verspricht allerdings einen dynamischen Missionsablauf, der sich dem Spielerverhalten anpasst, sowie fünf Multiplayer-Modi für bis zu vier WLAN-Freunde.

PSP Immer noch das Salz in der Suppe jedes Piloten: der Luftkampf.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



NDS Antippen bedeutet zuschlagen: Berührt Ihr mit dem Stylus einen Feind, holt Link zu einem Schwerthieb aus.



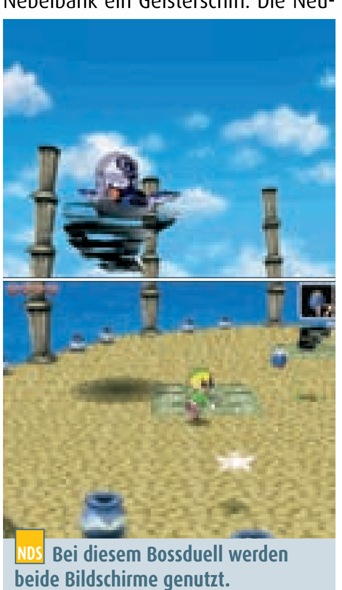
NDS Eine Schifffahrt, die ist lustig... und geht praktischer Weise von selbst vonstatten. Ihr müsst lediglich vorher den Kurs auf die Karte kritzeln.

Der DS ist sehr beliebt. Er verkauft sich gut und Nintendo erschließt damit neue Zielgruppen – nicht zuletzt wegen der neuartigen, leicht verständlichen Touchscreen-Steuerung. Die "Zelda"-Serie ist ebenfalls sehr beliebt und auf dem DS künftig komplett via Stylus spielbar.

Berühre mich!

Links DS-Premiere spielt einige Monate nach dem Gamecube-Abenteuer "The Wind Waker": Der spitzohrige Held, Piratin Tetra und ihre Seeräuber-Truppe finden auf hoher See in einer Nebelbank ein Geisterschiff. Die Neugier siegt und der Kahn wird erkundet. Dabei geht Link über Bord und kommt erst an einem unbekannten Strand wieder zu sich – der Auftakt einer spannenden Suche...

Wie bereits erwähnt, steuert Ihr Euer Alter Ego ausschließlich mit dem DS-Plastik-Stift durch meist aus einer versetzten Vogelperspektive dargestellten Areale. Bewegt den Stylus auf dem Touchscreen und Link läuft der Spitze hinterher. Leute sprecht Ihr durch Antippen an, Feinde verhaut Ihr ebenfalls durch bloße Berührung. Hat Euch ein Gegner umklammert, hilft schnelles Reiben ihn abzuschütteln.



NDS Bei diesem Bossduell werden beide Bildschirme genutzt.



NDS Innovativ und praktisch: Notiert Euch auf der Karte wichtige Hinweise.

Fernwaffen wie der Bumerang profitieren ebenfalls von den speziellen DS-Fähigkeiten: Zeichnet einfach die Flugroute auf das untere Display und aktiviert so Schalter oder erledigt entfernt stehende Widersacher.

Klingt schon mal nicht übel. Aber "Phantom Hourglass" bietet noch einen weiteren Leckerbissen für alle Abenteuer-Fans: Dank Touchscreen dürft Ihr jederzeit Hinweise auf die Levelkarten kritzeln und bei Bedarf wieder löschen. Wer jetzt an eine nette, aber sinnlose Spielerei denkt, liegt falsch. Viele Rätsel lassen sich nur lösen, wenn Ihr a) akribisch nach Hinweisen sucht und diese b) ebenso akribisch notiert. Sonst kann es passieren, dass Ihr vor einer Kerkertür steht und wortwörtlich keinen Plan habt, wie diese zu öffnen ist.

Auf der diesjährigen Games Convention konnten wir Links DS-Abenteuer ausführlich Probe zocken. Erster Eindruck: hervorragend! Die Stylus-Kontrollen flutschen schon nach kurzer Eingewöhnungszeit und die interaktive Karte ist ein innovatives Hilfsmittel, das künftig hoffentlich in vielen DS-Spielen Einzug halten wird. Optisch gibt es wenig zu meckern – sofern Ihr Euch nicht am kindlichen Comic-Stil und den mitunter pixelig wirkenden 3D-Abschnitten stört. Den Multiplayer-Modus, in dem ein Spieler Link kontrolliert und der andere seine Gegner steuert, konnten wir leider noch nicht ausprobieren. *os*



NDS Ein Schlag und Link ist tot: Umgeht diesen tödlichen Burschen!



NDS Auf der Oberwelt helfen Euch geschwätzige Personen weiter.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2007

Kämpfen, rätseln, forschen: hochklassiges Abenteuer mit tadelloser Stylus-Steuerung und innovativer Karte.





Ridge Racer 2



PSP Bei Nachtrennen kommen die Lichteffekte am besten zur Geltung: Aber egal ob Ihr im Dunklen rast oder bei hellichtem Tag – die Kontrahenten in den höheren Schwierigkeitsstufen fordern Euer ganzes Können.

PSP "Ridge Racer"-Puristen bevorzugen die Inennansicht, um noch schwungvoller zu driften.

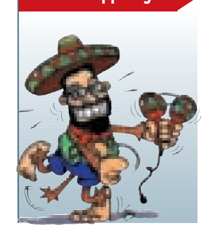
Zwischen Sony und Namco (die inzwischen mit Bandai fusioniert haben) besteht seit Anbeginn der PSone-Ära eine enge Partnerschaft: Wann auch immer ein neues Playstation-System auf den Markt gebracht wurde, durfte als verlockendes Flaggschiff eine Umsetzung der ursprünglich in den Spielhallen populär gewordenen "Ridge Racer"-Serie nicht fehlen. Der Arcade-Flitzer verhalf bereits PSone und PS2 zu einem schwungvollen Start, auch das Handheld-Debüt "Ridge Racer" für die PSP diente als exzellente Demonstration für die mächtige Grafikpower des tragbaren DS-Herausforderers. Ein gutes Jahr nach dem Europa-Start geht der Vollgas-Knaller nun in die zweite Runde.

Gewohnte Klasse

"Ridge Racer 2" trägt zwar typisch für eine Fortsetzung als Kennung eine Zahl im Titel, doch wäre eine "1,5" in diesem Fall korrekter gewählt. Ein echter Nachfolger ist der neue Teil nämlich nicht, denn im Kern bleibt alles identisch: Die nach wie vor hochkarätige Optik ist bei den bereits bekannten Kursen pixelgenau dieselbe wie vorher. Auch das Fahrverhalten der Boliden inklusive Drifts und Nitroeinsatz haben sich konsequent nicht geändert.

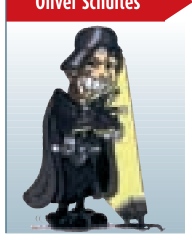
Was ist also neu? Die Welt-Tour, der zentrale Spielmodus von "Ridge Racer 2", hat sich nur geringfügig geändert: So fahrt Ihr jetzt mehr Turniere, bei denen Ihr in den einzelnen Läufen immer bessere Platzierungen und am Ende den Sieg erringen müsst. Nur die Pistenauswahl wurde dabei modifiziert und u.a. mit neuen Strecken angereichert (mehr dazu später). Frische Rennvarianten gibt es nur bei den Einzelrennen, die neben Zeitläufen nun drei Alternativen bieten: Beim Arcade-Einsatz tickt zwischen Checkpoints wieder ein Zeitlimit, beim Duell kämpft Ihr gegen nur einen Kontrahenten und im Survival scheidet aus dem Fahrerquartett nach jeder Runde der Letzte

Ulrich Steppberger

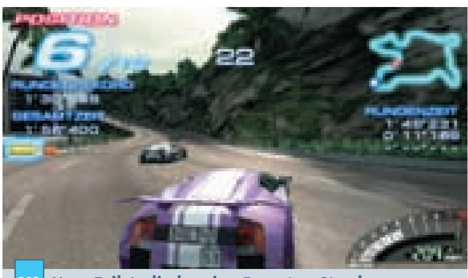


Keine Frage: "Ridge Racer 2" ist das beste PSP-Rennspiel bisher, das heißt bei der starken Konkurrenz einiges. Als Serien-Fan freue ich mich über die Ergänzungen, insbesondere das neue Streckenangebot rundet die brillante Raserei prima ab. Allerdings kann ich verstehen, wenn sich viele Spieler verschaukelt fühlen: Eine dreistere Pseudo-Fortsetzung ist kaum vorstellbar. Da sich technisch und fahrerisch überhaupt nichts zum Original verändert hat, ist "Ridge Racer 2" nun mal mehr ein Update als ein echter Nachfolger. Wieso hat man z.B. nicht wenigstens das modifizierte Nitro-System vom Xbox-360-Bruder übernommen? Für sich allein betrachtet ist Bandai-Namcos Raserei grandios – ob Euch das allerdings nochmal 50 Euro wert ist, müsst Ihr selbst entscheiden.

Oliver Schultes



"Ridge Racer 2" ist die bis dato kompletteste Episode der Raser-Serie – ein schillerndes Handheld-Kleinod. Es steuert sich perfekt, sieht unverschämt gut aus und in höheren Klassen erlebt Ihr einen wahnwitzigen Geschwindigkeitsrausch mit süchtig machenden Nachwirkungen. Jetzt kommt das dicke 'aber': 50 Euro für ein – nüchtern betrachtetes – Update mit neuen alten Kursen, mehr Fahrzeugen und einem überarbeiteten Welt-Tour-Modus zu verlangen, ist dreist. Wer den Vorgänger schon besitzt und als Serien-Fan nach den Neuerungen lechzt, muss wohl oder übel noch einmal die volle Summe auf den Tisch blättern. Für ein Vollpreis-Spiel reichen diese wenigen Zusätze nicht. Kaufen werde ich's aber trotzdem...



PSP Neu, Teil 1: die kurvige Experten-Strecke aus "Ridge Racer Revolution".



PSP Neu, Teil 2: Das "Rage Racer"-Oval lädt zur Tempobolzerei ein.



PSP Neu, Teil 3: Die "Phantom Mile" aus "Ridge Racer Type 4" ist die kürzeste Piste der Seriengeschichte.

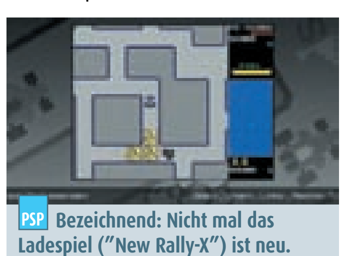


PSP Zündet Ihr den Turbo, verschwimmt ob des Temposchubs der Bildrahmen.

aus. Auch mit mehreren Leuten darf erneut gefahren werden, leider gab es hier ebenso keine Änderungen: Wieder können sich bis zu acht Gasfüße messen, allerdings braucht jeder sein eigenes Spiel-Exemplar – Internet-Unterstützung gibt es weiterhin keine.

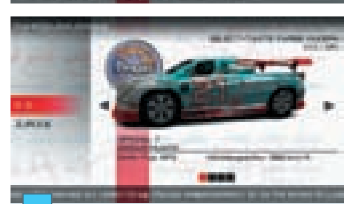
Neu und alt zugleich

Ansonsten füllt Namco-Bandai das Sortiment mit einigen Ergänzungen auf: 62 Autos (vier neue Special-Karren aus u.a. "Ridge Racer 6" von der Xbox 360 sind frisch dabei) und 42 Musikstücke (ein Dutzend davon neu) fanden auf der UMD ebenso Platz wie ein frisches Renderintro mit Serien-Idol Reiko Nagase.
Am wichtigsten und für Serien-Fans reizvollsten sind die neuen Strecken – wobei 'neu' der falsche Ausdruck ist: Denn alle neun Pisten, die zusätzlich zum vom Vorgänger übernommenen Dutzend dazu kommen, gab es bereits bei den PSone-Teilen. Konkret bekommen damit alle diejenigen Kurse aus "Ridge Racer Revolution" (einer), "Rage Racer" (zwei) und "Ridge Racer Type 4" (sechs) die PSP-Behandlung verpasst, die beim Erstling weggelassen wurden – dabei handelt es sich meistens um etwas kürzere Strecken, die aber dafür flottere Tempobolzereien erlauben. *us*



PSP Bezeichnend: Nicht mal das Ladespiel ("New Rally-X") ist neu.





PSP Bei den Spezial-Autos finden sich alte Bekannte (oben), aber auch ein paar Neuzugänge (unten).

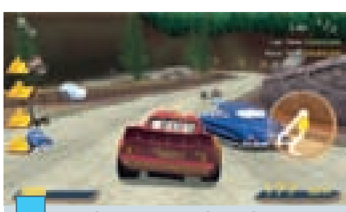


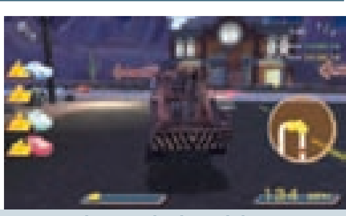
20 Minuten Vollgasrausch

Wie beim ersten "Ridge Racer" könnt Ihr auch diesmal Meisterschaften genau auf die Euch zur Verfügung stehende Zeit trimmen lassen: Im Menü steht eine Auswahlmöglichkeit zur Verfügung, bei der Ihr Euer Auto und die gewünschte Minutenzahl auswählt – die PSP sucht sich daraufhin zufällig eine Streckenauswahl zusammen, auf der Ihr in etwa so lange unterwegs seid. Allerdings bringt Euch das bei der Welt-Tour natürlich nicht voran, weshalb Ihr dafür lieber die normalen Turniere fahrt – da nach jedem Rennen gespeichert wird, sind Kurzeinsätze komfortabel machbar.



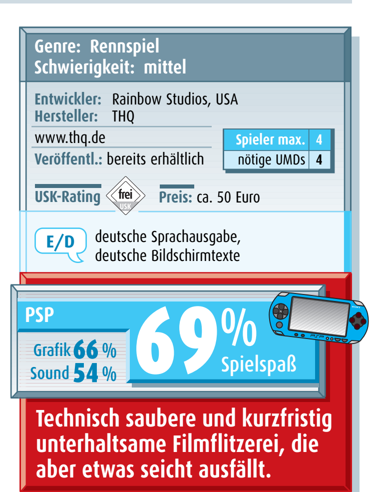
Cars



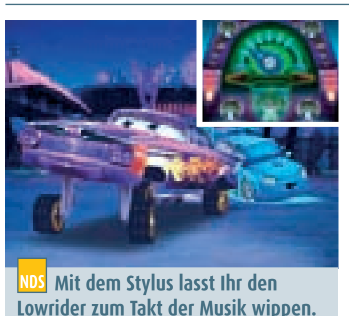


PSP Der Charme Eurer Flitzer kommt nur begrenzt rüber: Da Ihr die Boliden im Rennen stets von hinten betrachtet, sind die nett animierten Mienen nicht zu sehen.

Anders als auf den großen Konsolen und dem DS ist die PSP-Variante von Pixars neuestem Kinostreich ein reinrassiges Rennspiel: Große Handlungsfetzen oder sonstige Beschäftigungen gibt es nicht, Lightning McQueen und seine Kollegen rasen lieber bei arcadelastigen Rennen über die Kurse. Die sind allesamt den Filmszenarien entliehen und in flotter 3D-Optik mitsamt einigen Abkürzungen gelungen gestaltet – dank einsteigerfreundlicher Lenkung kommt jeder gut damit klar. Allerdings fehlt es auf Dauer einfach an Abwechslung und Spannung, um langfristiger zu fesseln. *us*



Cars



NDS Mit dem Stylus lasst Ihr den Lowrider zum Takt der Musik wippen.

Auch wenn es die Filmvorlage nahe legt: Das DS-"Cars" ist kein Rennspiel, sondern eine Minispiel-Sammlung. In 13 Disziplinen fischt Ihr z.B. mit einem Abschleppwagen Müll aus dem Fluss oder türmt mit einem Gabelstapler Reifen auf. Nach drei erfolgreich absolvierten Spielen wartet ein NASCAR-Rennen auf Euch: Hier müsst Ihr Euch gegen die Rammattacken Eures Kontrahenten Chick Hicks behaupten – und gegen die Langeweile, die von diesen Rennen ausgeht. Die witzigen Minispiele machen da schon mehr Spaß. *ak*

"Cars" ist speziell auf Nintendos Handheld zugeschnitten: Einen Großteil der Minispiele zockt Ihr ausschließlich mit dem Stylus. Außerdem werden die beiden Bildschirme des DS oft zu einem einzigen großen Screen zusammengesetzt (Ihr türmt z.B. Reifen auf, bis sie sich über beide Bildschirme erstrecken). Pustet Ihr schließlich in das Mikro, lässt Euer Blechkübel die Hupe ertönen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



NHL 07



PSP Immer feste drauf: Allerdings ist der Schütze nicht gerade ein Experte für zielgenaue Schlagschüsse – das Symbol unter ihm weist ihn eher als Defensivmann aus.

PSP TV-Totale: Auf dem Widescreen-Display der PSP bietet die Seitenperspektive viel Übersicht.



20 Minuten auf dem Eis

Für die schnelle Eishockey-Partie zwischendurch ist "NHL 07" perfekt geeignet: Bei der kürzesten Drittellänge kriegt Ihr in 20 Minuten bequem ein komplettes Match unter. Dank eingängiger Steuerung seid Ihr auch sofort mittendrin im Geschehen und müsst Euch nicht erst mit unnötig komplizierten Eigenheiten vertraut machen. Besonders praktisch: Wer auf der PS2 eine Puck-Dynastie aufbauen will, kann die Daten kurzerhand auf seine PSP übertragen und so auch unterwegs sein Team von Großtat zu Großtat führen.

Eishockey war schon immer das Stiefkind in der EA-Sports-Sippe: Stets mussten Fans der kalten Sportart am längsten warten, bis auf neuen Konsolengenerationen eine Umsetzung veröffentlicht wurde – so auch im Handheldbereich. Dieses Jahr gibt's aber nun mit "NHL 07" den ersten Versuch, der seinen großen Brüdern kaum nachsteht.

Die gewohnten Optionen sind natürlich alle wieder mit dabei: Neben Standards wie Einzelspiel, Turnier und Saison gibt es die einfachen Spaßvarianten wie 'Free for All'-Minispiel oder Shootout ebenso wie den komplexen 'Dynasty'-Modus, in dem Ihr langfristig ein Team als Manager betreut. Neben den Originalteams und Spielern der nordamerikanischen NHL wurden ein paar europäische Ligen auf die UMD gepackt, so auch unsere heimische DEL.

Die neumodischen Steuerungsgimmicks, die aktuell auf den großen Konsolen eingeführt werden (Test auf Seite 72), bleiben der Handheld-Fassung erspart. PSP-Sportler gehen ihre Aktivität bemerkenswert unkompliziert an, wie zu Anfangszeiten der Serie bestimmt Ihr meist mit wenigen Knöpfen das Spiel: Pass, Schuss und Check sind traditionell belegt und reichen für die flotten Partien aus.

Flotte Kufencracks

Das Geschehen fällt etwas arcadelastiger aus, vernachlässigt den Realismus aber nicht – wer komplexere Aktionen wie z.B. das Nutzen freier Räume per 'Open Ice'-Funktion ausführen will, kann das in Kombination mit den Schultertasten weiterhin. Wollt Ihr auf Dauer nicht nur der CPU zeigen, wer Meister im Eisring ist, habt Ihr jede Möglichkeit dazu: Sowohl per lokaler WiFi-Anbindung als auch via Internet fordert Ihr menschliche Gegner zu Matches heraus. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	2
nötige UMDs	2

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

NHL 07
PSP
Grafik 81 %
Sound 73 %
86 % Spielspaß

Spielerisch wie technisch tadellos gelungene Handheld-Portierung der flotten Sportart.

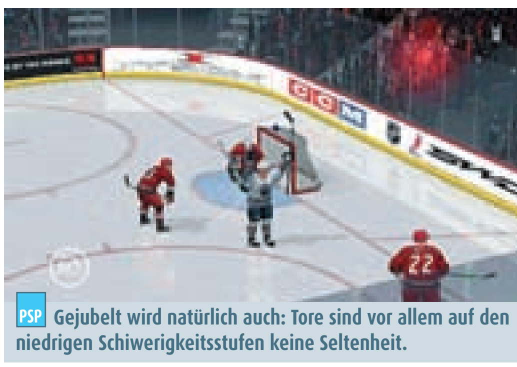
Ulrich Steppberger



Gleich beim ersten Versuch ein Volltreffer: Die Eishockey-Premiere auf der PSP lässt alle anderen Sportarten alt aussehen – so gut wie bei "NHL 07" hat noch kein anderes 'großes' Sportspiel den Sprung in die Handheld-Dimension geschafft. Klar, ein paar kleinere Kompromisse müssen Kufenflitzer hinnehmen, doch die sind meist eher kosmetischer Natur wie z.B. die weniger abwechslungsreichen Kommentare. Auch, dass mein eigener Torwart bei niedriger Schwierigkeit Schwächen zeigt, ist eher skurril als wirklich störend. Dank an die seligen 16-Bit-Zeiten erinnernde handliche Steuerung gibt sich das Geschehen auf dem Eis etwas arcadelastiger als sonst und sieht zudem optisch fein aus – so müssen portable Sportspiele sein!



PSP Die Charaktermodelle gefallen mit vielen Details und ansehnlichen Animationen.



PSP Gejubelt wird natürlich auch: Tore sind vor allem auf den niedrigen Schwierigkeitsstufen keine Seltenheit.

Tiger Woods PGA Tour 07


PSP Wohl dosiert: Tiger Woods schlägt mit 98 Prozent Krafteinsatz ab.

PSP Das gelb markierte Raster veranschaulicht Euch ein Gefälle des Greens.

Während Tiger Woods in den USA schon zum dritten Mal auf der PSP abschlägt, stellt die "PGA Tour 07" bei uns erst den zweiten Ableger dar.
Auf den ersten Blick hat sich nicht sonderlich viel getan: Mit zwölf Kursen blieb der Umfang gleich und grafisch ist die 07er-Version dem Vorgänger sehr ähnlich. Auch spielerisch fallen im ersten Moment keine wirklichen Neuerungen auf – Ihr schwingt den Schläger wie gehabt per Analogstick. Dank der Handheld-exklusiven Schwunganzeige lassen sich Schläge genau dosieren.
Auf den zweiten Blick entpuppt sich das Golfspiel aber doch als sinnvolle Weiterentwicklung. So wurde z.B. eine nervige Macke des Vorgängers ausgemerzt: Endlich könnt Ihr direkt auf den nächstkleineren Schläger zugreifen und müsst nicht erst das gesamte Repertoire durchschalten. Außerdem wurde aus dem Rivalenmodus nun ein echter Karriere-Modus: Bestreitet mit Eurem selbst designten Charakter Turniere oder nehmt an Minispielen teil. Findet Ihr Euch am Saisonende unter den 30 Topplatzierten wieder, seid Ihr zum FedEx-Cup zugelassen. Hier warten saftige Preisgelder auf Euch.
Wem im Solo-Modus die Konkurrenz ausgeht, sucht sich einfach online ebenbürtige Gegner. Passt Euch wiederum Electronic Arts' Musikauswahl nicht, hört Ihr kurzerhand eigene MP3s vom Memory Stick. *ak*

André Kazmaier



Das PSP-"Tiger Woods" kann zwar in puncto Umfang nicht mit der Konsolenversion mithalten, ist auf dem Handheld-Sektor aber konkurrenzlos. Wer ein realistisches Schwungsystem der Drei-Klick-Steuerung eines "Everybody's Golf" vorzieht, greift bedenkenlos zu. Seid Ihr im Besitz des Vorgängers, heißt es abwägen, denn spielerisch sind die beiden Games nahezu identisch. Hat Euch aber die umständliche Schlägerwahl bei der 06er-Variante genervt und ist Euch ein richtiger Karriere-Modus wichtig, lohnt sich die Neuinvestition definitiv. Vor allem die mit Minispielen angereicherte Karriere-Variante hat es mir angetan. Wenn jetzt noch am Putt-System gefeilt wird und die Schwünge einen Tick genauer dosiert werden können, bin ich vollends glücklich.

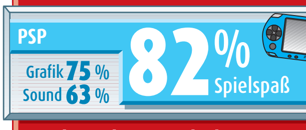
20 Minuten den Tiger raus lassen

Die Golfsimulation eignet sich besser für zwischendurch, als man vermuten könnte: Für ein schnelles Spielchen gut geeignet ist der Quick-Play-Modus. Dank flotter Ladezeiten und abbrechbarer Animationen zwischen den Schlägen schafft Ihr sogar einen ganzen Kurs (18 Löcher) in 20 Minuten. Auch an der Karriere lässt sich wunderbar während der Busfahrt feilen: Statt im ausufernden Editor jedes Fitzelchen Eures Charakters zu erstellen, lasst Ihr ihn stattdessen im Nu zufällig generieren. Was im Karriere-Modus besonders gefällt: Ihr könnt nach jedem Schlag speichern. Wer keine Lust auf richtiges Golf hat, vergnügt sich mit den kurzweiligen Minispielen.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 45 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte



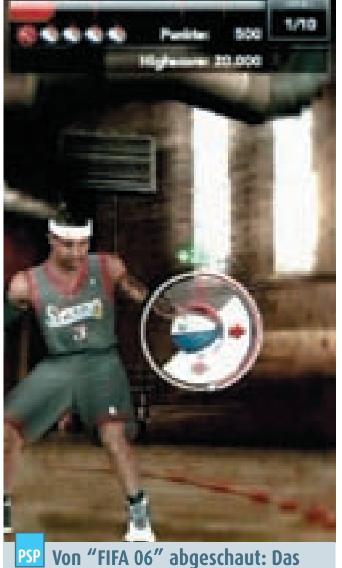
PSP
Grafik 75 %
Sound 63 %
82 % Spielspaß

Realistische, wunderbar spielbare Golfsim mit neuem Karriere-Modus und Online-Part.

NBA Live 07


PSP Sichere Punkte: Aus dieser Entfernung ist Dirk Nowitzki eine Bank.

Nachdem es dem guten Dirk erneut nicht vergönnt war, Meister zu werden, müsst Ihr dies nun erledigen: Schnappt Euch eine PSP und startet mit "NBA Live 07" jetzt schon in die nächste NBA-Saison. Alle Trades der Sommerpause wurden berücksichtigt – so läuft z.B. 'Big' Ben Wallace nun für die Chicago Bulls auf. Die flotten Kontrollen des Vorgängers wurden dezent überarbeitet, vor allem aber schraubte EA an den Feinheiten des 'Freestyle-Superstar'-Features: Via Schultertaste greift Ihr nämlich auf individuelle Glanzstücke der NBA-Stars zu. Mehr verschiedene Moves und besondere Leckerbissen der absoluten Topathleten wie Dwayne Wade oder LeBron James bringen die Defensive regelmäßig in Bedrängnis; Dribbelkunststücke via Viereck-Taste runden das Offensiv-Repertoire ab. Während Strategen Monate im imposanten Manager-Modus zubringen, starten Arcade-Fans die Minispiele: Beim '2-Ball' tragt Ihr 1-on-1-Duelle mit Kniff aus: Wer von weiter weg wirft, hat die Chance auf mehr Zähler – Items runden die Punktehatz ab. Oder dreht die PSP hochkant und lasst via Tastenkommandos den Ball tanzen. *ms*


PSP Von "FIFA 06" abgeschaut: Das Minispiel 'Handles' spielt Ihr hochkant.

Matthias Schmid

Gewohnt guter Basketballsport – aber eben nur gut. Um für einen MAN!AC-Award in Frage zu kommen, müssen die "NBA Live 07"-Sportler zurück ins Trainingslager: Die Verteidiger sollten neue 'Superstar'-Moves einstudieren – ansonsten haben sie gegen die Highflyer kaum eine Chance. Auch Eure Mitspieler haben Trainingsrückstand: Die KI-Kumpels folgen Euch bei Fast-Breaks nur sehr träge – leichter Punktgewinn ade. Viel geschickter agieren da die gegnerischen CPU-Spieler, wenn die Shot-clock gnadenlos tickt; hier wird jede Sekunde ausgespielt. Gut gefallen haben mir die zahlreichen Kollisionen in der Zone – wenn dort ein 2,10-Meter-Koloss steht, merkt Ihr das auch. Zahlreiche Modi (u.a. All-Star-Wochenende) und die schicke Präsentation runden das Spektakel ab.

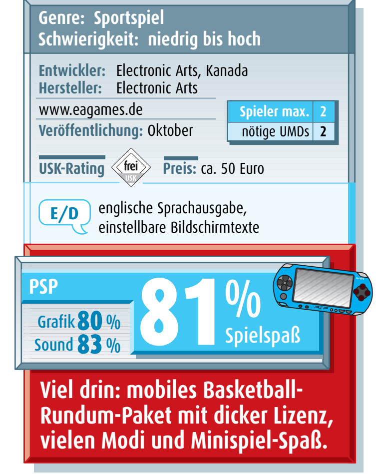
20 Minuten ein NBA-Team leiten

Ganz besonders spendabel war Electronic Arts beim diesjährigen 'Dynasty'-Modus – sämtliche Geschicke eines Basketballklubs wurden Euch übertragen. Das beginnt beim Engagieren von Talentscouts, die nach aufstrebenden Collegespielern suchen, geht beim Aufstellen des Programms für das Trainingslager weiter und hört bei den Drafts noch lange nicht auf – sogar die Off-Season könnt Ihr selbst miterleben, via virtuellem PDA ruft Ihr E-Mails ab. Partien dürft Ihr wahlweise komplett simulieren oder im Ticker ablaufen lassen. Spielt Eure Mannschaft dann schlecht, genügt ein Knopfdruck und Ihr nehmt die Geschicke selbst in die Hand – hier könnten sich einige Fußballmanager eine Scheibe abschneiden.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte





PSP
Grafik 80 %
Sound 83 %
81 % Spielspaß

Viel drin: mobiles Basketball-Rundum-Paket mit dicker Lizenz, vielen Modi und Minispiel-Spaß.

Power Stone Collection


PSP Zündet in "Power Stone" kurz vor dem Ende Eurer 'Power-Verwandlung' via Schultertaste den Finisher: Rouges Herzchen-Angriff erwischt nur nahe Gegner, manche Supermoves treffen ihr Ziel aber fast immer.

PSP Wer ist wo? In "Power Stone 2" schlagen sich bis zu vier kunterbunte Comic-Recken – darunter leidet die Übersicht.

20 Minuten
"Power Stone"-Lehrgang

Kapitel 1 – Kicksprünge trainieren: Tritte aus der Luft ziehen zwar kaum Energie ab, luchsen Eurem Feind aber so manch wichtigen 'Power Stone' ab.
Kapitel 2 – Würfe einsetzen: Probiert die 'Wurf-Taste' in vielen Situationen aus. So packt Ihr den Gegner und stoßt Euch von Wänden und Stangen ab oder rauscht von oben auf den Feind herab.
Kapitel 3 – Waffen einsetzen: Jagt den Widersacher mit Schwert & Co. durch die Arenen. Dies ist oft wirkungsvoller als die 'Power'-Energie aufzubrauchen.
Kapitel 4 – Kisten werfen: Habt Ihr Kiste, Fass oder Stuhl in Händen, seid Ihr meist sicher. Gunrock, Galuda und Valgas schleudern besonders wuchtig.
Kapitel 5 – keine Panik: Wenn der Gegner verwandelt ist, büchsen flinke Charaktere einfach aus. Dicke Brocken kontern mit gut getimten Würfen.

Zuerst in der Spielhalle, dann wenig später auf Dreamcast bot "Power Stone" gelangweilten Beat'-em-Up-Fans ein völlig neues Spielerlebnis. Anstatt Euch lediglich via Sidesteps in die dritte Dimension ausweichen zu lassen (wie in den "Virtua Fighter"- oder "Tekken"-Serien), nutzt Ihr in "Power Stone" das komplette Spielareal: Dank Sprungknopf hüpf Ihr auf höhere Ebenen, zudem klettert Ihr an Balken hoch oder hangelt an der Decke entlang. "Power Stone 2" erweiterte das spaßige Konzept um einen Vierspieler-Modus, scrollende Areale und neue Fighter – kürzte jedoch viele Finessen des Kampfsystems einfach weg. Nun erhalten PSP-Spieler ohne Dreamcast-Erfahrung die Möglichkeit, ein Stück Beat'em-Up-Geschichte nachzuholen – die "Power Stone Collection" beinhaltet beide Capcomprügler – erstmals im schicken 16:9-Format.

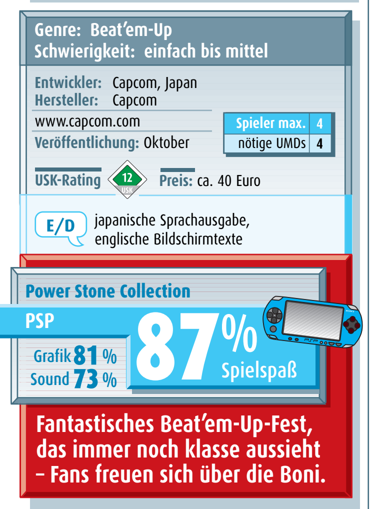
"Power Stone" verblüfft auch über sieben Jahre nach der Erstveröffentlichung durch sein hektisches, aber sehr durchdachtes Spielprinzip: Ihr wuselt mit zwei Comic-Charakteren durch einfallsreiche Arenen und gebraucht dabei das Levelinventar als Waffe. Schmeißt mit Kisten und Stühlen umher, reißt Balken aus der Einrichtung und habt immer ein Auge auf die zufällig auftauchenden 'Power Stones'.

Die Macht der Steine

Drei davon verwandeln Euren Kämpfer für kurze Zeit in ein übermächtiges Alter Ego, das mit Feuerbällen um sich schmeißt, Blitzgewitter loslässt und mit gewaltigen Finishern protzt. Doch auch so seid Ihr gut gewappnet: Sammelt fleißig Waffen wie Chaingun, Schwert oder Molotow-Cocktail auf und jagt Euren Kontrahenten. Anfänger merken bald, dass Standard-Kicks und -Punches nicht viel Wirkung zeigen. Vertraut lieber auf die starken, variantenreichen Würfe und Sprungattacken von Wänden, Kletterbalken oder der Decke.

"Power Stone 2" rationalisiert das Wurfsystem sowie Sprungkicks komplett weg, lässt Euch aber im Viererteam durch scrollende Arenen toben, die Euch mit dutzenden Fallen das Leben schwer machen. Fünf neue Kämpfer und ein umfangreicher Story-Modus inklusive pfiffigem Waffenbau-System halten Solospieler bei der Stange.

Einige Extras runden das Doppelpaket ab: Nach mehrmaligem Durchspielen des Erstlings gesellen sich die Debütanten von Teil 2 zur Kämpferriege, zudem feiern kuriose Items wie die Fußball-Waffe Premiere. Wer keine Lust auf das 16:9-Format hat, schaltet aufs gewohnte 4:3-Bild um. Als Gag packt Capcom die drei VMU-Games von "Power Stone" auf die UMD – ein Pixelfestival für die PSP. *ms*

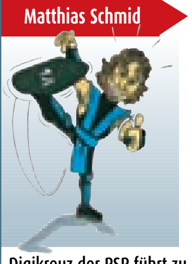

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: einfach bis mittel
Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max.: 4
nötige UMDs: 4
USK-Rating: 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D japanische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Power Stone Collection
PSP
Grafik 81 %
Sound 73 %
87 % Spielspaß

Fantastisches Beat'em-Up-Fest, das immer noch klasse aussieht – Fans freuen sich über die Boni.


PSP Premiere: Ballerbruder Axel darf nun auch im ersten "Power Stone" ran.

Matthias Schmid



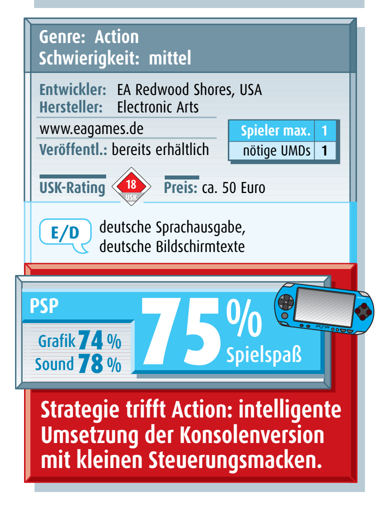
"Power Stone" ist ein absolutes Beat'em-Up-Juwel... und Teil 2 ist auch ganz nett. Vor sieben Jahren zog mich Capcoms fulminante Keilerei schon in ihren Bann. Heute noch wird die Dreamcast-Perle mindestens zweimal im Monat beim gepflegten Zocken mit den Kumpels aus der Vitrine geholt. Was gibt es also zu beanstanden, wenn dieser Spaß nun endlich tragbar möglich und dazu noch der (zu chaotische) zweite Teil gratis mit dabei ist? Nun, da wären der erneut zu niedrige Schwierigkeitsgrad sowie teils dämliche CPU-Fighter (der KI-gesteuerte Galuda bleibt am Anfang des Kampfes immer noch an der Stufe hängen). Außerdem ermöglichte das leicht schwammige Steuerkreuz des Dreamcast – so komisch es klingen mag – eine flüssigere Kontrolle; das genaue Digikreuz der PSP führt zu manchem Zickzack-Lauf. Der famosen Spielbarkeit tut dies jedoch keinen Abbruch: vollkommene 3D-Bewegungsfreiheit, hervorragend ausbalancierte Charaktere, zig Würfe und Spezialattacken. Bleibt die Frage, wie oft Ihr einen anderen "Power Stone Collection"-Besitzer für Versus-Duelle finden werdet – die waren und sind seit jeher das Highlight.

Der Pate

VIDEO AUF DVD!



Die Missionen im Story- und Mob-War-Modus sind in Handheld-freundliche, kurze Segmente aufgeteilt: Die meisten Levels dauern etwa zehn Minuten, danach dürft Ihr jederzeit den Spielfortschritt sichern. Längere Missionen sind zusätzlich durch Checkpoints abgesichert. Bis Ihr Euch jedoch vom Handlanger zum Mafia-Paten hochgearbeitet und alle unliebsamen Konkurrenz-Banden ausgemerzt habt, vergehen einige Stunden. Spielerisch sind Quickies mit "Der Pate" kein Problem, die dichte Story erfordert es aber, länger am Ball zu bleiben – schließlich wollt Ihr doch nichts vergessen.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

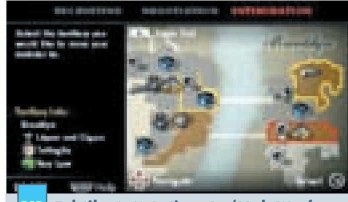
Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 18
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 74 %
Sound 78 %
75 % Spielspaß

Strategie trifft Action: intelligente Umsetzung der Konsolenversion mit kleinen Steuerungsmacken.



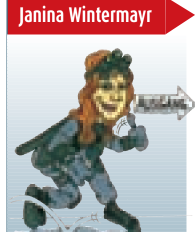
PSP Lasst Euch von der Zielfunktion helfen oder visiert manuell Körperteile an.



PSP Taktik statt Action: In 'Mob War' schickt Ihr Untergebene ins Feindesland.

"Der Pate" für PSP ist nicht einfach eine ideenlose Umsetzung der Konsolenversion. Dank einiger Änderungen läuft die Evolution vom kleinen Gangster zum gefürchteten Mafia-Paten auf dem Handheld anders als gewohnt: Story- und Karriereaufstieg sind nämlich in zwei separaten Modi untergebracht. In Ersterem folgt Ihr lose der Handlung der Filmtrilogie, erzählt durch viele Echtzeit-Grafik-Sequenzen. Statt eines selbst erstellten Mafioso wie auf den großen Konsolen lenkt Ihr ein vom Spiel vorgegebenes Konterfei durch die digitale Welt. Mit diesem dürft Ihr Little Italy per pedes erkunden – die Fahrmissionen fielen bei der PSP-Umsetzung der Schere zum Opfer. Die offene Welt und die damit verbundene Handlungsfreiheit, die den Bandenkrieg und die Übernahme von illegalen Geschäften zum Ziel hatte, findet sich nun im 'Mob War'-Modus wieder. Hier rekrutiert Ihr in rundenbasierten Spielzügen Handlanger, so genannte Mobster, und spielt geschickt mit Euren Karten, um die Polizei zu schmieren oder Vendettas anzuzetteln. In klassischer Third-Person-Action übernehmt Ihr dann die Territorien der vier feindlichen Familien: Stürmt mit vorgehaltender Waffe die Hochburg der Gangster oder flößt Shop-Besitzern mit Schlägen Respekt ein, bis diese einwilligen, in Eure Tasche zu wirtschaften. Nur wer beide Modi meistert, darf sich am Schluss Don von New York nennen. *jw*

Janina Wintermayr



Kleiner Gangster ganz groß: Auch auf der PSP macht "Der Pate" eine gute Figur. Löblich, dass EA dabei auf eine 1:1-Umsetzung der Konsolenversion verzichtet hat und stattdessen eine gelungene Mischung aus Neu und Alt präsentiert: Die Schwerpunkte sind die Story mit den ausdrucksstarken Zwischensequenzen und der Handheld-exklusive 'Mob War'-Modus. Letzterer ist durch seinen strategischen Aufbau eine willkommene Abwechslung zum actionlastigen Handlungsstrang, zumal die Third-Person-Passagen unter Steuerungs- und Kameraproblemen leiden. Besonders bei hektischen Schusswechseln macht sich der fehlende Analogstick schmerzhaft bemerkbar. Durch den neuen Modus lohnt sich eine Anschaffung sogar für Besitzer der Konsolenversion.

Lego Star Wars 2



PSP Er ist dein Vater, Luke: Auch Darth Vader kann gespielt werden.



PSP Hoppe, hoppe, Reiter: Gelegentlich erklimmt Ihr Fahrzeuge und Tiere.

Auf Sonys Handheld gerät die Kreuzung aus SciFi-Kult und Baustein-Spielzeug genauso gut wie auf den großen Konsolen (Test auf Seite 82). Sowohl Levelaufbau der drei Episoden mit jeweils sechs Abschnitten wie auch die Zwischensequenzen sind identisch. Grafisch kommt die humorige Action auf dem PSP-Display einwandfrei zur Geltung und sieht fast noch einen Tick hübscher aus. Auch die Steuerung klappt tadellos, die etwas planlosen CPU-Kameraden gibt's ebenfalls. Erfreulich: Wer mag, kann exklusiv auf der PSP die entscheidenden Duelle aus den neuen "Star Wars"-Filmen nachspielen. *us*

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: LucasArts
www.lucasarts.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 6
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 74 %
Sound 68 %
75 % Spielspaß

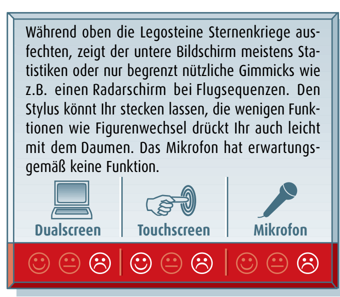
So gut wie auf den Heimkonsolen: launiger Sternenkrieg mit ein paar netten Extras.

Lego Star Wars 2

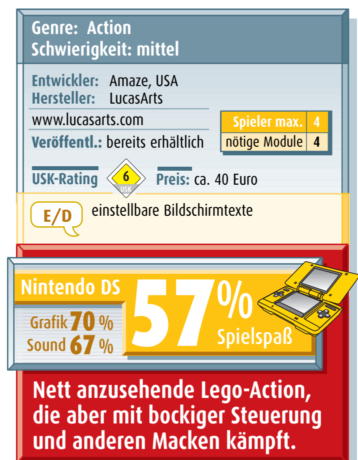


NDS Chaos vorprogrammiert: Die Übersichtlichkeit ist meistens gering.

Die DS-Version der Klötzchen-Saga unterscheidet sich von den anderen Versionen in einigen Punkten deutlich. Insbesondere das Leveldesign wurde komplett umgestellt und vereinfacht. Auch die Grafik kommt schlichter daher, bringt aber trotzdem die Stimmung in ordentlichem 3D rüber. Leider hakt's an mehreren Enden: Die simplen Aufgaben werden durch unpraktische Kamerawinkel und vor allem die sehr unhandliche Kontrolle der Figuren frustiger als nötig – da hilft auch die exklusive Vierspieler-Arena nicht. *us*



Während oben die Legosteine Sternenkriege ausfechten, zeigt der untere Bildschirm meistens Statistiken oder nur begrenzt nützliche Gimmicks wie z.B. einen Radarschirm bei Flugsequenzen. Den Stylus könnt Ihr stecken lassen, die wenigen Funktionen wie Figurenwechsel drückt Ihr auch leicht mit den Daumen. Das Mikrofon hat erwartungsgemäß keine Funktion.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

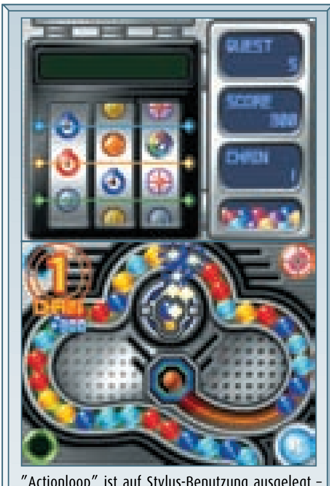
Entwickler: Amaze, USA
Hersteller: LucasArts
www.lucasarts.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 70 %
Sound 67 %
57 % Spielspaß

Nett anzusehende Lego-Action, die aber mit bockiger Steuerung und anderen Macken kämpft.

Actionloop





"Actionloop" ist auf Stylus-Benutzung ausgelegt – der Griffel wird präzise abgefragt und erlaubt genaues Zielen. Normal reicht es, auf den unteren Bildschirm zu schauen, bei den Puzzles werden oben aber die kommenden Kugeln angezeigt. Das Mikro kommt als Gimmick bei Duellen zum Einsatz.





Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Viele Spieler halten "Zuma" (u.a. auf Xbox Live Arcade erhältlich) für das Original, dabei war das nur eine kluge Kopie des eigentlich aus Japan stammenden Automaten "Puzzloop". Hersteller Mitchell legt nun die Neuauflage für den DS vor, die hier zu Lande auf den Titel "Actionloop" hört. Das Grundprinzip blieb unverändert: Auf einer Schiene läuft unaufhaltsam eine Reihe farbiger Kugeln auf den Endpunkt zu. Ihr sollt deren Ankunft verhindern, indem Ihr aus einer Abschussvorrichtung Murmeln herausschleudert (hier mittels Stylus) und damit mindestens drei gleichfarbige Kugeln zusammenprallen lasst. Die lösen sich dann auf und starten im Idealfall eine Kettenreaktion, wenn sich an Enden der so entstandenen Lücke wieder gleiche Farben finden. Neben dem Standardmodus, bei dem Ihr eine bestimmte Zeit überleben müsst, tretet Ihr zu 50 Missionen mit einigen Kniffen und unterschiedlichen Schienenbahnen an. Außerdem erwarten Euch vorgegebene Puzzles, die mit ganz wenigen Murmeln gelöst werden müssen. *us*

Ulrich Steppberger



"Actionloop" – eine kugelrunde Sache: Die Grundidee ist einfach, aber packend – begriffen hat sie jeder schnell, insofern ist die Murmelei wie geschaffen für den DS. Auch die Stylus-Steuerung funktioniert tadellos und erlaubt genügend Präzision, die mit einem Steuerkreuz kaum möglich gewesen wäre. Die braucht Ihr aber auch, denn die Kugelreihen bringen Euch mächtig schnell ins Schwitzen: Der Schwierigkeitsgrad zieht in allen Spielvarianten rasch an, ohne gute Reaktionen und schnelles Denken kommt Ihr nicht weit. Die unterschiedlichen Schienenformen bei den Missionen sorgen für die nötige Abwechslung, die der arg nüchtern präsentierten Grafik leider abgeht. Wollt Ihr gemütlich grübeln, ist "Actionloop" die falsche Wahl – wer's flink mag, greift zu.

20 Minuten im Murmel-Wahn

Die verschiedenen Spielmodi von "Actionloop" sind auf kurze Einsätze ausgelegt: Sowohl bei Standard-Herausforderungen als auch Missionen müsst Ihr so flink agieren, dass Ihr weit weniger als 20 Minuten braucht, um entweder erfolgreich zu sein oder zu scheitern – Letzteres ist ohne reichlich Übung auf den höheren Schwierigkeitsgraden wahrscheinlicher. Und obwohl die Puzzle-Aufgaben auf den ersten Blick harmlos aussehen und leicht der Eindruck aufkommt, dass man die meisten davon im Handumdrehen löst, entspricht das nicht den Tatsachen: Schon bald kommen Eure grauen Zellen gehörig ins Rauchen und Ihr braucht schon mal locker mehr als 20 Minuten für ein Rätsel.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Mitchell, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 45 %
Sound 58 %
79 % Spielspaß

Flinke und fordernde Kugel-Knobelei – trotz nüchterner Aufmachung sehr reizvoll.

Dig Dug Digging Strike



NDS Was Ihr unter der Erde anstellt, hat Auswirkungen auf die Oberfläche.

Auf der PSP wird dank "Namco Museum"-Kollektion klassisch gebuddelt, DS-Besitzer bekommen dagegen eine trickreiche Neuinterpretation geboten. "Dig Dug Digging Strike" verknüpft Prinzipien aus beiden Automatenteilen, das Grundkonzept bleibt aber gleich – grabt unter der Erde Gänge und lasst Monster durch Aufpumpen platzen. Das sieht (dank bewusst Retro-lastiger Optik) altbekannt und lieb aus, ist aber in der Summe leider etwas zu kompliziert geraten, zumal die Steuerung gelegentlich bockig reagiert. *us*



Das Mikrofon bleibt ungenutzt, auch der Stylus kann getrost ignoriert werden – "Dig Dug" funktioniert nur mit Steuerkreuz vernünftig, wenn auch die Bewegungen Eures Buddlers manchmal störrisch geraten. Dafür wird der Dualscreen ständig genutzt, da das Geschehen unten stets das Bild oben beeinflusst und Ihr beide Teile zugleich beachten müsst.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Bandai-Namco, Japan
Hersteller: Banda-Namco/Atari
www.atari.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 42 %
Sound 51 %
61 % Spielspaß



Interessante Oldie-Neuauflage, die sich aber mit zu vielen Neuerungen selbst im Weg steht.

B-Boy



PSP Bei einem 'Freeze' erstarrt Euer B-Boy kurzfristig zur Salzsäule.



PSP Der Ring um den B-Boy hilft Euch, im Takt der Musik zu bleiben.

Im Schulunterricht oder auf der Busfahrt einen halsbrecherischen Breakdance-Move hinlegen? Dank "B-Boy" für die PSP kein Problem – virtuell, versteht sich. Auf Knopfdruck wirbelt Ihr mit der 'Windmill' über den Boden oder versucht, beim akrobatischen 'Freeze' das Gleichgewicht zu halten. Habt Ihr die komplexe Steuerung verinnerlicht, stellt Ihr Eure Skills im Karriere- oder Mehrspielermodus zur Schau. Die Dynamik des Sports wird durch realistische Animationen perfekt eingefangen. Weniger flott sind dagegen die Ladezeiten: Bis Ihr bei einem Battle ran dürft, vergehen mindestens 40 Sekunden. *ak*



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: FreeStyleGames, UK
Hersteller: Sony Europe
www.bboythegame.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 78 %
64 % Spielspaß

Massive Ladezeiten und ein schwerer Einstieg trüben das spaßige Breakdance-Spiel.


10/06 bis
11/06
MOBILE GAMER
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 5
CYBERMEDIA
€ 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60
MOBILE GAMER
TEKKEN
DARK RESURRECTION
Test & Tipps
Fighter's Guide zum besten PSP-Prügler
Castlevania
Portrait of Ruin: Insider-Preview
STARFOX COMMAND
Test-Premiere des innovativen 3D-Shooters
AGE OF EMPIRES
Test & Tipps zum Strategiespiel-Hit
THE LEGEND OF ZELDA
Phantom Hourglass
Endlich gespielt:
Links Stylus-Abenteuer im Detail
grand theft auto
Vice City Stories
Preview: Verbrecherjagd im sonnigen Süden
RIDGE RACER 2
Test: Bestes PSP-Rennspiel
49 Spieletests
für Sony PSP und Nintendo DS
Gratis-Spiele auf der PSP
So geht's: Hunderte Flash-Games aus dem Internet
Willkommen im
Anime- und Manga-Land
Exklusives Special über Japans Comic-Kultur und ihr Einfluss auf Videospiele
4 196933 403301 11

Cosplay-Lob

Ich muss Euch nicht nur loben, sondern mich wirklich bei Euch bedanken. Ich habe mich schon gefreut, einen ernsthaften Bericht über Cosplay zu lesen, sogar mit Tipps zum richtigen Einstieg und zum – oft leidigen – Perückenkauf. Aber das Highlight war der Beitrag auf der DVD: Endlich einmal ein Bericht von einem echten Fan, noch dazu einem, der selber Cosplayer ist.
Die Atmosphäre in der Halle war wirklich gut eingefangen, und im Gegensatz zu gewissen Berichten auf bekannten deutschen Fernsehsendern wurde die AnimagiC auch nicht als "Modemesse für Gothic Lolitas" ausgewiesen, sondern als das, was sie eben ist: Ein Paradies zum Einkaufen, Videospielen und natürlich Cosplayen! Da konnten sich auch Menschen, die noch nie von einer Convention gehört haben, ein gutes Bild davon machen – ohne dass nervige, aber medienwirksame Klischees, Vorurteile und Halbwahrheiten breitgetreten wurden. Vielen, vielen Dank dafür! Eine super Idee, wirklich schade, dass es sowas so selten zu sehen gibt. Und dass ich als Lady Yuna aus "Final Fantasy 10" einige Male zu sehen war und in die Kamera gelächelt bzw. gewunken habe, hat mich natürlich besonders gefreut.

Yue, via E-Mail

Freut uns, dass Dir der Artikel im Heft und der Beitrag auf der DVD gefallen haben. Wir reichen das Lob direkt an unsere Praktikantin und begeisterte Cosplayerin Karen weiter.

Xbox-360-Kummer

Ich würde es sehr begrüßen, wenn Ihr bei zukünftigen Tests auf die Ladepausen eingehen würdet. "Project Gotham Racing 3" für die Xbox 360 ist zwar ein wirklich gutes Game, aber die Ladepausen haben mir gründlich den Spielspaß verdorben. Gerade dort, wo man schnell an den Blitzgeräten vorbei fahren musste, dauerte die Ladezeit länger als die eigentliche Herausforderung. Selbst wenn man das Rennen kurz nach dem Start abgebrochen und neugestartet hat, dauerte es sehr lange, bis man weiterspielen konnte. Sowas sollte bei NextGen einfach nicht sein.
Zu "Saint's Row": Es ist für mich mehr als bedauerlich, dass es scheinbar immer mehr fehlerhafte Spiele in die Läden schaffen. Haben es die Firmen nicht mehr nötig, Endkontrolle zu betreiben? Auf meinem Standard-16:9-TV habe ich nur ein 4:3-Bild, obwohl die Demo und alle anderen Games auch brav in 16:9 laufen. Es mag ja 'gut und schön' sein, wenn man seine Konsolenspiele patchen kann, aber Leute ohne Internetzugang schauen dann wohl in die Röhre. Auf Anfrage bei THQ erhielt ich bis jetzt keine brauchbare Auskunft, ob und wie ich an eine fehlerfreie Version von "Saint's Row" kommen kann.
Stichwort: Tearing. Ist Tearing das Problem für die Xbox 360, was früher Kantenflimmern bei der PS2 war? "Blazing Angels", "Saint's Row" und "Dead Rising" fallen mir ein, die darunter leiden (manche mehr, manche weniger). Finde ich nicht schön. Hier sind die Programmierer gefordert, das abzustellen – es nervt einfach und trübt den Spielspaß.

Michael Bernhard, via E-Mail

Nervige Ladezeiten werden in Tests immer erwähnt, meist in den Meinungskästen beziehungsweise bei den Pro&Contra-Punkten.
Das 16:9-Problem bei "Saint's Row" auf Nicht-HDTV-Geräten ist dem Hersteller bekannt. An einem entsprechenden Patch, der diesen Fehler bereinigt, wird zurzeit gearbeitet. Ob dieses Update dann auch offline an den Mann oder die Frau gebracht wird, ist noch unklar.
Tearing – also das 'Zerreißen' des Bildes bei Bewegungen – ist kein spezifisches Xbox-360-Problem. Damit haben unter anderem auch "Splinter Cell" (Xbox) und "Metal Gear Solid 3" (PS2) zu kämpfen. Ausführliche Infos zu dieser und anderen Konsolen-Krankheiten findest Du übrigens in Ausgabe 02/05 im Extended-Teil.



Xbox kommt zu kurz

Die Ausgabe 10/06 war die letzte, die ich mir gekauft habe. Ich bin ein treuer Leser der ersten Stunde, doch Euer Magazin wird von Ausgabe zu Ausgabe schlechter. Ihr bezieht Euch ständig auf die NextGen-Konsolen, die aktuellen Konsolen (sprich: die Xbox) kommen immer häufiger zu kurz. Ich bin mittlerweile 38 Jahre alt und Zocker seit der Anfangszeit. Ich kann mir nicht jede neue Konsole kaufen, da ich auch noch eine Familie zu ernähren habe. Und die Xbox ist bei Euch unterrepräsentiert. Es werden Xbox-Games, die Ihr als PS2-Version vorstellt, gar nicht erwähnt. Das stinkt mir gewaltig. Solltet Ihr wieder objektiv berichten, werde ich mir Euer Magazin eventuell wieder zulegen.

Josef Garhammer, Geislingen

Dass immer weniger Xbox-Spiele auf den Markt kommen, können wir nun mal nicht beeinflussen. Fakt ist: Die Xbox erfährt seit über einem Jahr keinerlei Software-Unterstützung mehr seitens Microsoft. Außerdem kommt es bei Drittherstellern schon seit längerem vor, dass ehemals geplante Xbox-Umsetzungen kurzfristig eingestampft werden, da die zu erwartenden Verkäufe in keinem Verhältnis zu dem Aufwand stehen. Weiteres Problem: Nach unserem aktuellen Wissensstand erscheinen die Xbox-Fassungen von z.B. "Destroy All Humans 2" und "Scarface" zwar noch in Großbritannien, aber nicht mehr bei uns in Deutschland.

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Die mittelmäßige Filmumsetzung "Reservoir Dogs" sollte in Deutschland ursprünglich auch für die Xbox erscheinen. Da die USK dem Spiel eine Freigabe verweigert hat, kommt die rüde Ballerei nun doch nicht mehr offiziell in unsere Läden.

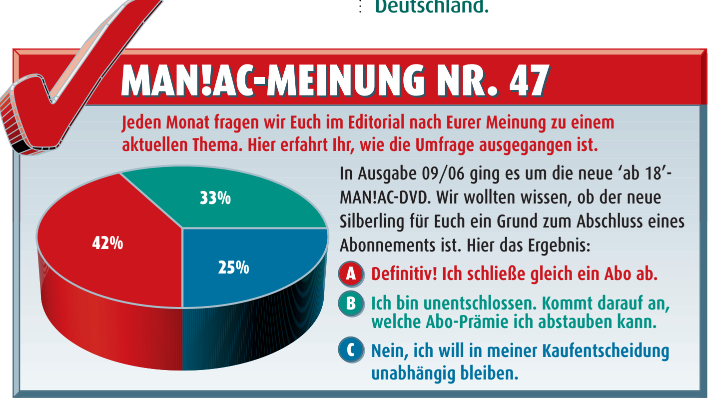
MEA CULPA: Konamis Rollenspiel "Suikoden 5" kostet nur 30 Euro und nicht wie angegeben 50 Euro.

UPDATE: Der versprochene Online-Nachtest von "Saint's Row" verschiebt sich um einen Monat. Grund: Jedes Mal, wenn wir die Online-Funktionen ausprobieren wollten, tummelte sich niemand im Netz. Hoffen wir mal, dass sich in den nächsten vier Wochen die Situation bessern wird.

MAN!AC-MEINUNG NR. 47

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 09/06 ging es um die neue 'ab 18'-MAN!AC-DVD. Wir wollten wissen, ob der neue Silberling für Euch ein Grund zum Abschluss eines Abonnements ist. Hier das Ergebnis:



A Definitiv! Ich schließe gleich ein Abo ab.
B Ich bin unentschlossen. Kommt darauf an, welche Abo-Prämie ich abstauben kann.
C Nein, ich will in meiner Kaufentscheidung unabhängig bleiben.



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Liebes Tagebuch...

●●●
es schreibt dir einmal mehr Ken Kutaragi.
Gestern hat Sony angerufen. Die wollen endlich wissen, wie die PS3 nun wird. Und die Konkurrenz schläft nicht, also ran an die Arbeit. Habe erst mal ein paar Entwickler angerufen und gefragt, was die sich so vorstellen. Sie wollen noch viel mehr Leistung, damit die Zocker vor lauter HD-Grafik nicht merken, dass sie seit zehn Jahren die gleichen ausgelutschten Spiele daddeln. Das verstehe ich natürlich, ist ja auch viel einfacher, Millionen von Dollar in die Entwicklung zu pumpen, als den zarten Entwicklergehirnschmalz für innovative Ideen zu quälen. Die Kosten? Ach, die schlagen wir einfach obendrauf! Ob der Käufer nun 60, 65 oder 70 Tacken für das Spiel hinlegen muss... hey, ist eben NextYen..., äh, ...NextGen-Power! Kein Problem!

●●● Mal sehen, was plant denn Big M so? Ah, ein Prozessor mit drei Kernen. Dann brauchen wir doppelt so viele, nein, besser sieben, falls einer kaputt geht. Hoffe nur, die Produktion läuft glatt und der Ausschuss wird nicht zu hoch. Sonst müssen wir eben den Verkaufspreis nach oben korrigieren. Hauptsache, unsere Kiste kann noch mehr Polygone herumwirbeln und noch mehr Lichtquellen berechnen. Das ist es doch, was ein gutes Spiel ausmacht, oder? Kein Problem!

●●● Sony hat schon wieder angerufen. Die wollen, dass meine neue Konsolenoffenbarung ihren selbsternannten DVD-Nachfolger Blu-ray auf den Weg bringt. Hm, dann könnte man die Kiste ja wieder als Filmabspielgerät vermarkten. Es gibt zwar noch Probleme bei den Rohlingen, der Laufwerksproduktion und dem Kopierschutz, aber egal. Das Teil muss ja nur die zwei Jahre Garantie überstehen... Und hey, damals bei der PS2 hat es ja auch niemanden gestört, dass sie als DVD-Player 'ne ziemliche Gurke war. Kein Problem!

●●● Also ich glaube, mit Blu-ray haben wir einen großen Wurf gelandet. Wenn Sony eines kann, dann neue, zukunftssichere Medien entwickeln. Ich sage nur Minidisc, UMD und jetzt Blu-ray, das liest sich doch gut.
Microsoft baut wieder 'ne Festplatte ein. Okay, brauchen wir auch, aber natürlich eine größere. Xbox Live? Gute Idee, her damit! PS3 Live! Nein, das ist zu auffällig, wir nennen es Playstation Network Platform... P.N.P., das klingt explosiv. So, damit haben wir's doch, die PS3 steht! Kein Problem!

●●● Morgen ist Abgabetermin an die Sony-Bosse. Musste heute einen Mitarbeiter feuern. Fragt der mich doch tatsächlich, wo bei meiner PS3 die Innovation bleibt! Kritik ist unerwünscht, erst recht wenn man mir mit Fremdwörtern wie "Innovation" daherkommt. Hab's mal schnell im Wörterbuch nachgeschlagen. Da stand "Innovation: siehe Nintendo!" Ups, die hab' ich ja voll vergessen. Was treiben die denn so, backen die immer noch kleine Würfel und versuchen mit diesem unhandlichen DS, meine Eier legende Wollmilchsau PSP zu toppen?

●●● Mist! Habe gerade die Verkaufszahlen im Handheld-Bereich bekommen Was heißt hier "Lite", und wieso sagt mir das keiner. Das Ding verkauft sich ja wie Hölle. Sogar meine Kinder wollen so ein Teil haben. Konnte ja keiner ahnen, dass der Spruch "Software sells Hardware" immer noch gilt. Aber ich hab' schon 'ne Lösung. Wir müssen einfach noch viel mehr PS2-Spiele für die PSP umsetzen, dann wird das schon.
Hab' den Wii gesehen... verdammt, macht das Spaß. Das könnten wir auch gebrauchen. Ach, ich klaue einfach die Idee bei Nintendo, die Technik hatte Microsoft schon vor Jahren mal gebracht – schwuppdiwupp, das neue Pad ist fertig.
Leider kriegen wir die Rumble-Funktion nicht mehr unter. Na egal, das merken die Kunden bei der Grafikpracht dann auch nicht mehr. Kein Problem!

●●● So, hab' mal Kassensturz gemacht. Hui, das Ding kostet in der Produktion über 600 Flocken... na ja, wir bringen die Kiste mal für 599 auf den Markt. Den Verlust holen wir mit den grandiosen Verkäufen von UMD-Video wieder rein. Mal sehen, wir sind dann doppelt so teuer wie die Xbox 360 und dreimal so teuer wie Wii. Mann, da müssen wir aber richtig reinhauen bei der Erstpräsentation. Am besten wir lassen wieder völlig utopische Rendergrafiken vorbereiten und sagen einfach, dass die PS3 das in Echtzeit berechnen kann. Hat man uns bei der PS2 ja auch geglaubt. Und außerdem, wenn Playstation draufsteht, wird es ja eh gekauft. Also, alles kein Problem, oder doch?

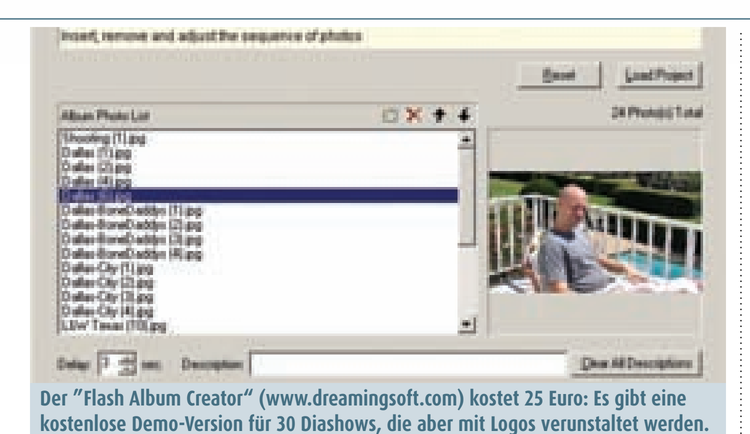
So, liebe MAN!ACs,

ich hoffe, mein Anliegen ist einigermaßen deutlich geworden. Ich bin keinesfalls ein Sony-Gegner, besitze selbst eine PS2 und PSP. Ich finde aber, dass Sony es in letzter Zeit einfach übertreibt. Sicher, sie wollen weg vom reinen Videogame hin zum multimedialen Alleskönner im Wohnzimmer. Richtig ist auch, dass technischer Fortschritt sein muss und nur logisch ist. Aber es muss doch auch bezahlbar bleiben! Ich bin 26 Jahre alt und habe seit dem Atari VCS 2600 fast alles gespielt. Nach der 32/64-Bit-Generation ließ das Interesse aber stark nach. Irgendwie hat man doch alles schon mal gesehen. Und nur weil Lara Croft jetzt von vier statt von einer Lichtquelle beleuchtet wird, macht es mir trotzdem keinen sonderlichen Spaß mehr. Sicherlich liegt es auch an meiner eigenen Entwicklung, dass ich mich dem Videospiel entfremdet habe, das leugne ich nicht.
Halte ich die Xbox 360 noch für einen akzeptablen Kompromiss aus Preis und Leistung, stimmt bei der PS3 das Verhältnis meiner Meinung nach absolut nicht mehr. Und die Fehler, die Sony zurzeit macht, und die hoffentlich aus meinem fiktiven Tagebuch herauszuhören sind, lassen das Eis, auf dem Sony seine Hoffnungen baut, immer dünner werden.
Nintendo geht ganz andere Wege. Ich wette, dass Wii ein riesiger Erfolg wird und Nintendo mir mein einstiges Lieblingshobby wieder schmackhaft machen kann. Soviel Pathetik musste sein.

Liebe Grüße,
Gerrit Meyerjürgens, Westerstede

KNOWHOW

Präsentationen auf der PSP



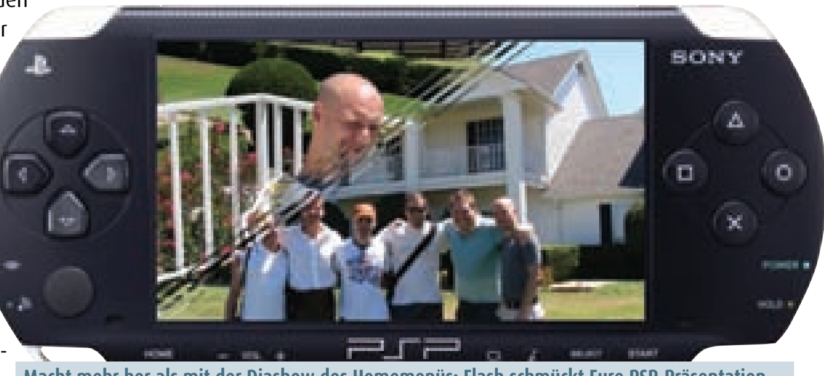
Der "Flash Album Creator" (www.dreamingsoft.com) kostet 25 Euro: Es gibt eine kostenlose Demo-Version für 30 Diashows, die aber mit Logos verunstaltet werden.

Dieses umfangreiche PC-Tool gibt's gratis (www.flash-slideshow-maker.com): Lediglich die Qualität Eurer JPEG-Fotos lässt sich hier nicht regulieren.

Die neue Flash-Funktion des PSP-Browsers ruft PC-Bastler auf den Plan: Im Internet gibt's massig Windows-Werkzeuge, mit denen sich ohne Programmierkenntnisse Flash-Animationen erstellen lassen. So werden Urlaubsfotos mit wechselnden Effekten umgeblendet und MP3-Musik eingespielt – per E-Mail oder Homepage kommen die Feriengrüße dann auf die Handhelds der Freunde. Andere PC-Tools bringen Power-Point-Präsentationen und selbst animierte Filme ins Flash-Format: MAN!AC hat ausprobiert, ob diese Kreationen tatsächlich auf der PSP laufen.

Programmvielfalt: Die meisten Flash-Konverter kosten rund 20 Euro, richtige Animationsprogramme sind deutlich teurer. Es gibt aber auch kostenlose Alternativen wie den "Flash Slide Show Maker", der mit wenigen Klicks anschauliche Präsentationen aus Bildern, MP3-Musik und Special-FX generiert – so könnt Ihr Eure Diashow z.B. mit Schneeflocken berieseln und diverse Rahmen, Menüs, Texteinblendungen und Internetlinks einbauen. Das "Flip Flash Album Free" (www.goztun.com) erstellt dagegen ein virtuelles Fotoalbum, das Ihr mit dem Zeiger umblättert – egal was Ihr nehmt, die PSP stellt Euch immer vor die gleichen Hürden.

Platzmangel: Eure fertige Flash-Präsentation ist auf die Auflösung des Handhelds begrenzt. Zum Glück lässt sich bei den meisten Flash-Konvertern die Pixelgröße der SWF-Anwendung genau bestimmen – Ihr wählt 480x272 Pixel oder eine kleinere Auflösung im selben Format. Die Tools sind für PC-Browser vorgesehen, die einen mächtigen Vorrat an Speicherplatz haben. Eure SWF-Dateien für die PSP dürfen dagegen nicht größer als ein Megabyte sein: Dank eingebautem Loader startet die Präsentation schon während des Ladens. Aber sobald der PSP-Speicher voll ist, streikt der Browser mit einer Fehlermeldung – egal ob Ihr Cache-Speicher aktiviert habt oder nicht. Deshalb müsst Ihr mit den Tool-Einstellungen spielen, um Platz zu sparen: Verzichtet auf Special-FX sowie Sound und wählt niedrigere Auflösungen. Wenn Ihr dagegen nur die fünf besten Schnappschüsse des Tages ins Netz stellen wollt, sind diese PC-Werkzeuge die optimale Lösung. *oe*



Macht mehr her als mit der Diashow des Homemenüs: Flash schmückt Eure PSP-Präsentation mit eindrucksvollen Umblendeffekten und (bei kurzer Laufzeit) sogar MP3-Musik.

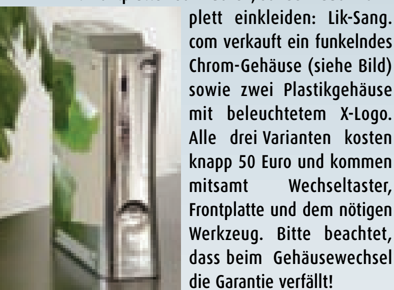
Player-Update für NDS

Besitzer des "MAX Media Player" fürs Nintendo-Handheld können unter www.codejunkies.com die Firmware 1.2 downloaden: Damit lassen sich auch ohne Internet-Tools Filmdateien abspielen. Der nötige Konverter fürs NDS-Format liegt dem Update bei.



Xbox 360 strahlt!

Eure Microsoft-Konsole könnt Ihr jetzt nicht nur mit Frontplatten schmücken, sondern auch komplett einkleiden: Lik-Sang.com verkauft ein funkelndes Chrom-Gehäuse (siehe Bild) sowie zwei Plastikgehäuse mit beleuchtetem X-Logo. Alle drei Varianten kosten knapp 50 Euro und kommen mitsamt Wechseltaster, Frontplatte und dem nötigen Werkzeug. Bitte beachtet, dass beim Gehäusewechsel die Garantie verfällt!



Knowhow-Themen im Überblick

Xbox Live Vision Kamera

Endlich eine Kamera für die Xbox 360! Microsofts Peripherie wartet mit kleinen Maßen (nur sechs Zentimeter hoch), drei Meter Kabellänge und einer Videoauflösung von 640 x 480 Pixel auf – Fotos dürfen sogar mit 1,3 Megapixel geschossen werden. Dass die Kamera sich nahtlos in Xbox Live einfügt, überrascht kaum. Die vielfältigen Möglichkeiten schon: So dürft Ihr einen selbstgemachten Schnappschuss als Profilbild nutzen sowie Video-Chats und Video-Nachrichten nutzen. Zusätzlich seht Ihr die Videobilder Eurer Gegner in Live-Arcade-Titel wie "Uno", "Hardwood Hearts", "Hardwood Spades" oder "Backgammon". Das Spielprinzip von "Totemball" ähnelt dagegen EyeToy und wird mit den Händen bedient. Das gute Stück erscheint am 19. Oktober in zwei Ausführungen: Für 50 Euro bekommt Ihr die Kamera und Gratisdownloads von "Uno" und "Totemball". Wer zusätzlich zwölf Monate Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft im Paket will, muss mit ca. 90 Euro rechnen.



Per Kamera knipst Ihr ein Foto fürs Spielerprofil – nette Effekte inklusive. Einige Online-Titel wie "Uno" unterstützen bereits die Videoübertragung beim Spielen.

Hersteller:	Microsoft
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 50 / 90 Euro

Dank breiter Online-Unterstützung mausert sich die Kamera zu einem spaßigen Utensil. Negativ: die nicht vorhandene Kamera-Befestigung und der etwas hohe Preis.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

In-Car Kit



Mit dem In-Car Kit haftet Eure PSP an jeder glatten Oberfläche – vorrangig an Autofenstern. Der starke Saugnapf mit Arretierung und die exakt passende Fassung für die PSP sorgen für genug Halt. Praktischerweise finden sich im Set auch ein USB-Adapter für den Zigarettenanzünder sowie ein USB-Ladekabel für die PSP.

Hersteller:	Mad Catz
System:	PSP
Preis:	ca. 20 Euro

Die sehr stabile Halterung sichert die PSP freischwebend im Auto. Damit der Saft nicht ausgeht, wurde auch an einen Kfz-Adapter samt Ladekabel gedacht.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR

ActionLounge SR4



Es gibt nur eins, was noch mehr Spaß macht als Zocken: im Liegen zocken. Weil der Fußboden meist zu hart ist und Kissen im Genick auf dem Sofa eher das sanfte Entschlummern als die Treffgenauigkeit fördern, hatte Hersteller Yamada einen Geistesblitz: Eine knackige Multimedia-Sänfte musste her. Die zusammenklappbare, weiche Liege aus Kunststoff ist sauber bis ins Detail verarbeitet, die Schaumstoff-Inlays mit Reißverschlüssen versehen und auswechselbar. Zudem sind Verstärker und Subwoofer in der Genickstütze integriert – auch eine kabelgebundene Fernbedienung befindet sich an Bord. Mehrspieler-Matches per Splitscreen sind kein Problem: Dank eines Soundausgangs lassen sich mehrere Lounges per Cinch-Kabel zusammenschließen. Die Stromversorgung erfolgt über ein externes Netzteil, der Sound von der Konsole wird mit einem analogen Stereosignal (Cinch) zugespielt. Einzig die etwas kurze Ausführung der 'ActionLounge' gab Anlass zu einem Hauch von Kritik. Spieler ab 1,90 Meter müssen sich dann doch mit einem Kissen vom Sofa aushelfen, das unter die Waden geklemmt wird.

Bezugsquelle: www.newsell.de



Die klappbare ActionLounge besitzt auswechselbare Schaumstoff-Inlays.

Hersteller:	Yamada
System:	PS2, NGC, Xbox, 360
Preis:	ca. 40 Euro

Für knapp 40 Euro rekordverdächtig gut verarbeitet, der integrierte Verstärker samt Subwoofer sorgt für Druck hinter den Ohren und auch mehrstündige Spielematches ermüden nicht.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	S-Controller	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT

SAMURAI WARRIORS 2

Freischaltbare Offiziere:

Meistens müsst Ihr den Musou-Modus mit einem bestimmten Helden durchspielen, um die besonderen Spezial-Offiziere freizuschalten. Für manche Bonus-Charaktere benötigt Ihr außerdem einen "Samurai Warriors"-Spielstand, was natürlich nur für die PS2-Fassung gilt.

Azai Nagamasa
Musou-Modus mit Oichi durchspielen
Shimazu Yoshihiro
Musou-Modus mit Tachibana Ginchiyo durchspielen
Honda Tadakatsu
Musou-Modus mit Tokugawa Ieyasu durchspielen oder Spiel mit"Samurai Warriors: Xtreme Legends" PS2-Spielstand starten
Hattori Hanzou
Musou-Modus mit Fuuma Kotarou durchspielen oder Spiel mit "Samurai Warriors 1" PS2-Spielstand starten
Uesugi Kenshin
Musou-Modus mit Naoe Kanetsugu durchspielen oder Spiel mit "Samurai Warriors 1" PS2-Spielstand starten
Inahime
Musou-Modus mit Honda Tadakatsu durchspielen
Naoe Kanegutsu
Musou-Modus mit Sanada Yukimura durchspielen
Shima Sakon
Musou-Modus mit Ishida Mutsunari durchspielen
Maeda Keji
Musou-Modus mit Naoe Kanetsugu durchspielen
Oda Nobunaga
Musou-Modus mit Saiga Magoichi durchspielen
Okuni
Sugoroku-Modus durchspielen

CARS

Cheats:

Gebt die folgenden Schummelcodes im Cheat-Menü von "Cars" ein. Ihr könnt eine Menge zusätzlicher Charaktere aus dem Kinofilm freischalten oder als brennendes Auto "Piston Cup"-Rennen fahren.

alle Cars und Karosserie-Bemalungen freischalten
YAYCARS
alle Minispiele und Tracks freischalten
IF900HP
unendlich Boost
CONC3PT
Schnellstart
VROOOOM
Konzeptzeichnungen freischalten
MATTL66
alle Videos freischalten
WATCHIT
als Traktor spielen
FRANKSB
als Fillmore spielen
PEACEOT
als Luigi spielen
CASEDEL
als Sarge spielen
BOOTCMP
als Boost spielen
CHEATER
als DJ spielen
MUSIC8R
als Lizzie spielen
OLDY2DO
als Monster Truck #1 spielen
MONAR02
als Monster Truck #2 spielen
GOOGLER
als Flecher spielen
RACEKAR
als Auto-Woody spielen
PIXARFY
als Mia & Tia spielen
MCQNL94
als #33 Racecar spielen
DUN33LI
brennend spielen
TORCHED

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Freischaltereien:

Unsere streng vertrauliche Patriot-Liste enthält sämtliche Informationen, die Schummel-Agenten zum Freischalten aller Goodies brauchen.

Demo-Theater & Geheimes Theater
spielt die 'Virtuous Mission' durch und sichert das Spiel
Bananen-Camouflage
erringt den ersten Platz in jeder Stage des 'Snake vs. Monkey'-Modus
DPM-Camouflage & Grüne Schminke
spielt den 'Special Duel'-Modus auf Disk 2 durch
Animal
besiegt Ocelot indem Ihr in mit Tranquilizern, Betäubungsgranaten und KO-Spray sediert
Cold War
sediert Volgin (siehe Animal)
Fire
sediert The Fury (siehe Animal)
Hornet Stripe
sediert The Pain (siehe Animal)
Spider
sediert The Fury (siehe Animal)
Stealth Camo
spielt "Metal Gear Solid 3: Subsistence" durch, ohne einmal Alarm auszulösen
Reiko
verbringt 50 Stunden online
'Boss Survival'-Modus
alle Schwierigkeitsgrade lösen

DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN SPECIAL EDITION

Freischalten und Walten:

Die coolsten Goodies wie Dantes Bruder Vergil als Spielfigur könnt Ihr mit Hilfe unserer Liste freischalten.

Easy-Modus
dreimal im normalen Modus sterben
harter Schwierigkeitsgrad
löst das Spiel im normalen Schwierigkeitsgrad
Vergil
ladet einen originalen "Devil May Cry 3"-Spielstand
Vergil ohne Mantel
spielt "Devil May Cry 3 SE" auf Easy mit Vergil durch.
'Bloody Palace'-Modus
beendet das Spiel mit Dante
Super-Vergil
spielt den 'Bloody Palace'-Modus durch
Corrupt-Vergil
beendet das Spiel mit Vergil im harten Schwierigkeitsgrad
Super Corrupt-Vergil
beendet das Spiel mit Vergil im 'Vergil must Die'-Schwierigkeitsgrad
alternatives Ende
tötet 100 Feinde, während die Credits laufen, um ein geheimes Ende mit Vergil zu sehen
harter Schwierigkeitsgrad
löst das Spiel unter Normal

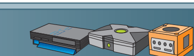
SAINT'S ROW



Anruf aus dem Ghetto:
Pausiert das Spiel und rotiert mit den Schultertasten durch die Menüpunkte, um den Telefon-Modus zu aktivieren. Gebt jetzt die Nummern aus unserem Kasten ein, um diverse Cheats zu aktivieren. Damit die Tricks funktionieren, müsst Ihr sie im Optionsmenü des Spiels aktivieren. Ihr könnt dann allerdings keine Achievements verdienen.

Krankenwagen (Lebensenergie)
911
braune Taschen
555-3765
Taxi
555-018 0174
Voodoo-Zauber
555-5966
Bargeld
#66639
Gottes Zorn (Blitzschlag)
#10
Polizeilevel verringert sich
#nocops
Ganglevel verringert sich
#no gangs
Scheidungsgründe
555-9473
unendlich Munition
#AMMO
unendlich Sprint
#SPRINT
Legal Lees
555-9467
Lik-a-Chick
555-3863
Ramschladen
555-7269
zerfetzte Klamotten
555-5926
Rim Jobs
555-3493
Stocks
555-2626
Telefonseelsorge
1-555-ITS OVER
Die tote Kuh
555-6238
TNA Taxi Service
555-6238
EB Games T-Shirt
#42637876
Waffen:
Raketenwerfer
#Rocket
Riotgun
#AS12Riot
Krukov
#Krukov
'12 Gauge'
#12Gauge
Grabsteine
#Tombstone
Urban
#T3KUrban
GDHC50
#GDHC50
.44 Shepherd
#44 Shepherd
NR4
#NR4
Rohrbombe
#Pipebomb
Vice 9
#Vice9
Dolch
#Knife
Molotov-Cocktail
#Molotov
Handgranaten
#Grenade
Autos:
Nelson
#Nelson
Aqua
#Aqua
Zircon
#Zircon
Betsy
#Betsy
Bootlegger
#Bootlegger
Five-0
#Five-0
Cavallaro
#Cavallaro
Compton
#Compton
Cosmos
#Cosmos
Destiny
#Destiny
Zimos
#Zimos
Capshaw
#Capshaw
Hammerhead
#Hammerhead
Halberd
#Halberd
Venom Classic
#Venom Classic

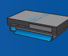
LEGO STAR WARS 2



Mächtige Codes:
Mit den folgenden Codes könnt Ihr zahlreiche Charaktere aus dem Star Wars Universum freischalten. Per Cheat aktivierte Figuren müsst Ihr danach allerdings noch bezahlen, der Preis wird in schwarzer Schrift angegeben.

Tie Interceptor
40K
QYA828
Tie Fighter
60K
HDY739
IG 88
100K
NXL973
Geist von Ben Kenobi
1.100K
BEN917
Gonk-Droide
1.550K
NFX582
Imperator
275K
HHY382
Imperiale Wache
45K
MMM111
Ewok
34K
TTT289
Boba Fett
175K
HLP221
Skiff-Wache
12K
GBU888
Palastwache
14K
SGE549
Bib Fortuna
16K
WTY721
Gamorreanische Wache
40K
YZF999
Bespin-Wache
15K
VHY832
Ugnaught
36K
UGN694
Snow Trooper
16K
NYU989
Stormtrooper
10K
PTR345
Lobot
11K
UUB319
Rebellenpilot
15K
CYG336
Rebellensoldat (Hoth)
16K
EKU849
Han Solo
20K
UCK868
Grand Moff Tarkin
38K
SMG219
Imperialer Offizier
28K
BBV889
Tie Fighter Pilot
21K
NNZ316
Todesstern-Trooper
19K
BNC332
Beach-Trooper
20K
UCK868
Imperialer Spion
13.500K
CVT125
Tuskan Raider
23K
PEJ821
Sand Trooper
14K
YDV451
Jawa
24K
JAW499
Greedo
60K
NAH118
Imperialer Shuttle-Pilot
29K
VAP664
Admiral Ackbar
1.350K
ABS621
Mynok
10K
TCG472
Jawa-Händler
345K
GKS984

KINGDOM HEARTS 2



Freischaltbares:
In diesem Kasten findet Ihr zahlreiche Anweisungen zum Freischalten diverser Goodies wie Bonus-Charaktere, geheime Endsequenzen oder Extrawaffen.

Flammenbund
besiegt Axel in Twilight Town
Fenrir
besiegt Sephiroth, den optionalen Boss der 'Hollow Bastion'
Folge dem Wind
besiegt Captain Barbossa in 'Port Royal'
Wächterseele
besiegt Hades in der Unterwelt-Sektion des 'Olympus Coliseum'
Gullwing
sprecht mit Yuna, nachdem Ihr Hades in der Unterwelt-Sektion des 'Olympus Coliseum' besiegt habt
Heldensiegel
besiegt die Hydra im 'Olympus Coliseum'
Versteckter Drache
besiegt Shan-Yu im Drachenland
Heiliger Kürbis
Test-Subjekt in 'Pumpkin Town' besiegen
Monochrome
Pete am zeitlosen Fluß besiegen
Eidhalter
Beendet Soras ersten Besuch in 'Twilight Town'
Oblivion
Besiegt Xigbar in der Welt, die niemals war.
Photo Debugger
besiegt die Space Paranoids
Rumbling Rose
sprecht mit dem Biest, nachdem Ihr ins 'Beast's Castle' zurückgekehrt seid
Süße Erinnerung
gewinnt das 'Spooky Cave'-Minispiel in den Hundert-Morgen-Wäldern
Magische Lampe
besiegt Jafar in Agrabah
Mysteriöser Abgrund
beendet das dritte Kapitel von 'Atlantica'
Sternensucher
holt Euch die Valor-Form beim 'Mysterious Tower'
Ultima Weapon
im Keller des Herrenhauses von 'Twilight Town' findet Ihr das Ultima-Rezept – damit könnt Ihr in den Moogle-Shops die 'Keychain' synthetisieren
Schlafender Löwe
betretet Ansems Raum in der 'Hollow Bastion'
Geheimes Ende
erledigt alle Welten und 'Jiminiys Journal'
Chicken Little
nach der zweiten Zwischensequenz in den Hundert-Morgen-Wäldern könnt Ihr das Hühnchen aufsammeln
Stitch
sobald Ihr die Master-Form erlernt habt, könnt Ihr Stitch im Flur vor dem Computer-Raum der 'Hollow Bastion' abholen
Peter Pan
im Schiffsfriedhof von 'Port Royal' könnt Ihr ihn nach Eurem zweiten Besuch dort abholen
Genie
besiegt den Vulkan-Lord und den Blizzard-Lord
Cactuar-S Schiff
beendet die 'Broken Highway' Mission 2
Cait Sith-S Schiff
beendet die 'Sunlight Storm' Mission 2
Chocobo-S Schiff
beendet die 'Ancient Highway' Mission 2
Highwind-S Schiff
Kingdom-S Schiff
beendet die 'Asteroid Sweep' Mission 2
Mandragora-S Schiff
beendet die 'Floating Island' Mission 2
Moogle-S Schiff
beendet die 'Splash Island' Mission 2
Mushroom-S Schiff
beendet die 'Assault of the Dreadnought' Mission 2
PuPu-S Schiff
beendet die 'Stardust Sweep' Mission 2
Tonberry-S Schiff
beendet 'Phantom Storm' Mission 2



CARS

Karosserie-Bemalungen:
Die folgende Liste verrät Euch, welche Rennstrecken Ihr mit Bestzeit durchrasen müsst, um je drei zusätzliche Stile für die Karosserie-Bemalung Eures favorisierten Lieblings-Cars zu erspielen.

Chick
Speedway Track
DJ
Radiator Cap Run
Doc Hudson
Mesa Ravine
Lightening McQueen
Figure 8
Luigi
Diesel Forest
Mater
Desert Canyon Dash Track
Sally Carrera
Radiator Springs
Sarge
Franks Field
Sherrif
Ironhorse Junction

GANGS OF LONDON

Freischaltung der Gangs:
Übernehmt die aufgelisteten Gang-Hauptquartiere im Story-Modus, um diverse Charaktere und Fahrzeuge für den Freifahrt-Modus zu aktivieren.

Andy Steel & Fahrzeug
Steel Gang HQ
Asif Rashid
Gebrüder Talwar HQ
EC2 Crew Fahrzeug
EC2 Crew HQ
Mason Grant
Grants Crew HQ
Morris Kane
Kane Firm HQ
Shan Chu Yang
Wasserdrachen Triaden HQ
Yang
Wasserdrachen Triaden HQ 2
Talwar-Fahrzeug
Gebrüder Talwar HQ 2
Yang
Steel Gang HQ
Zakharov
Zakharov Organisation HQ

NINETY-NINE NIGHTS

Bonus-Charaktere:
Erledigt die folgenden Aufträge, um etliche Bonus-Heroen freizuschalten.

Aspharr
spielt Fort Wyandeek mit Inphy durch
Myifee
spielt Pholya Flatlands mit Inphy durch
Dwingvatt
spielt sämtliche Missionen von Aspharr & Myifee durch
Klarrann & Tyurru
spielt sämtliche Missionen von Dwingvatt durch
Vigk Vagk
spielt sämtliche Missionen von Tyurru & Klarran durch

Spezial-Stage:
Spielt die Storys sämtlicher Charaktere durch und gewinnt anschließend Inphys letzte Mission. Jetzt werdet Ihr auf eine Reise geschickt, an deren Ende der King of Nights wartet.

TEST DRIVE UNLIMITED

Gratis-Fahrzeuge:
Unsere Liste enthält sämtliche Anforderungen für die Freischaltung diverser Bonus-Features.

Motorrad-Händler
sämtliche Auto-Dealerships entdecken
Chrysler Firepower Concept-Car
alle Kurier-Missionen erfolgreich abschließen
Chrysler ME Four-Twelfe
gewinnt alle Rennen mit Gold-Auszeichnung
Ford Shelby Cobra Concept
alle Top-Model-Fahrmissionen durchspielen
Ford Shelby GR-1 Concept
alle Speed-Challenges mit Gold durchspielen
Autolackierungs-Werkstatte
gewinnt Gold im 'Around the Crater'-Rennen.
Fotografier-Modus
Amateur-Rang erringen

BACK ISSUES

Jede MAN!AC kostet 5 Euro, der Versand ist kostenfrei.



5/05



6/05



7/05



8/05



10/05



11/05



12/05



1/06



2/06



3/06



4/06



5/06



6/06



7/06



8/06

9/06

BESTELLCOUPON

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 5 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Einsenden an: Cybermedia GmbH • Bestell-Service
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Im Internet unter: www.maniac.de

4/01 6/01 7/01 9/01 10/01 12/01 2/02 3/02 5/02 6/02 7/02 8/02
9/02 3/03 6/03 7/03 8/03 9/03 10/03 2/04 3/04 4/04 5/04 8/04
9/04 10/04 11/04 1/05 3/05 4/05 5/05 6/05 7/05 8/05 10/05 11/05
12/05 1/06 2/06 3/06 4/06 5/06 6/06 7/06 8/06 9/06

Betrag in bar oder in Briefmarken beilegen!

Es war einmal...

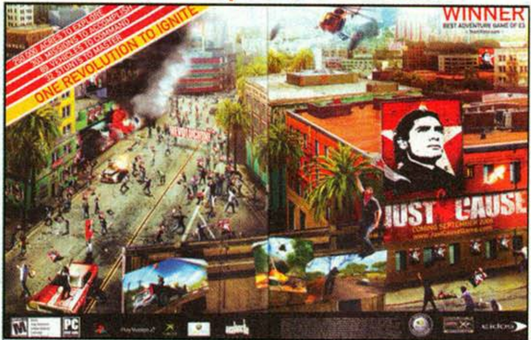
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Zur Feier ihres ersten Konsolen-Auftritts ziert Lara Croft als attraktives Rundum-Cover die Weihnachtsausgabe: Mit stolzen 89% überzeugt die Abenteuerhatz und legt den Grundstein für eine sagenhafte Karriere. Im Import-Teil kassiert "Wave Race 64" 88% und lässt PAL-Zocker noch ungeduldiger auf das N64 warten – wir befragen deshalb deutsche Industriegrößen zu den Zukunftschancen für Nintendos letzte Modulkonsole und werfen einen Blick auf die angekündigten Titel. Saturn-Spieler erfreuen sich am verbesserten "Daytona"-Update (86%), während das PSone-Rennspiel "Destruction Derby" mit 78% nicht ganz die hochgesteckten Erwartungen erfüllt. Den größten Aufreger der Ausgabe liefert aber eine Werbung: Der durchlöchterte "Disruptor"-Teddy kommt nicht bei jedem gut an...

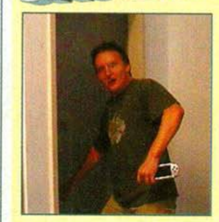
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



In den USA setzt Eidos zur Werbung auf den Chaosaspekt von "Just Cause" – eine merkwürdige Entscheidung, denn dieser fällt deutlich weniger prägnant aus als die eindrucksvolle Inseloptik.

DAS LETZTE...



MAN!AC-Neuzugänge machen mit den rauen Redaktionssitten Bekanntschaft: So meinte der arglose Volontär Michael doch glatt, ohne Voranmeldung eine PSP ausleihen zu können. Falsch gedacht – das geht natürlich nur mit schriftlicher Einwilligung, dafür mindestens die nächsten fünf Handheld-Tests zu schreiben!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg), Karen Heinrich (kh)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Legend of Zelda: Twilight Princess" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

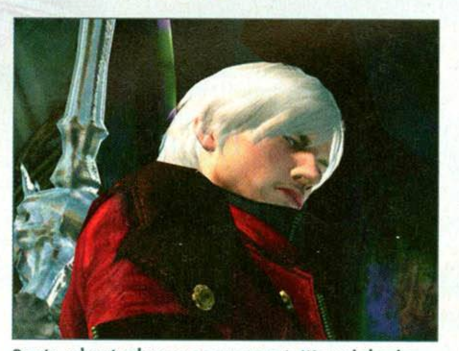
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

NEXT T!ME 12/2006

Die PS3 kommt erst nächstes Jahr, doch wir berichten schon jetzt von den kommenden Hits für Sonys Konsole: Matthias besucht Sega in Japan, um **Virtua Fighter 5** und **Virtua Tennis 3** ausführlich anzuzocken. Auch zu **Devil May Cry 4** spüren wir die neuesten Informationen auf. Import-Fans freuen sich auf den Test zu **Valkyrie Profile 2: Silmeria** und unseren ausführlichen Spielbericht zu Capcoms Exotik-Perle **Okami**. Als PAL-Tests erwarten wir u.a. **Splinter Cell: Double Agent** und **Tony Hawk's Project 8**. Und wie immer mit dabei: 16 Seiten exklusive Reportagen im Extended-Teil.



Dante schaut schon ganz gespannt: Was wird sein NextGen-Debüt in "Devil May Cry 4" drauf haben?

INSERENTEN

Auf der MAN!AC-DVD:

▶ Need for Speed Carbon
Zurück in die Nacht: Electronic Arts' Edelraser scheut wieder Tageslicht, lockt aber mit ungekannter Tuningvielfalt und Crew-Feature – wir prüfen, was er wirklich drauf hat.

▶ X06
Microsoft lädt nach Barcelona ein und präsentiert das Xbox-360-Weihnachtsprogramm sowie neue Ankündigungen – wir sind für Euch vor Ort.

▶ Tokyo Game Show 2006
Das Land des Lächelns lockt mit seiner alljährlichen Zockermesse: Seht alle spannenden Neuheiten direkt von den Austellungshallen.

Ab Freitag, den 27. Oktober